6/94 CYBERMEDIA DAS 16-BIT-UND CD-VIDEOSPIELE-MAGAZIN öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

NR.1 IN JAPAN

24 MBit

Nintendos Fire Emblem

KONAMI POWER 95

Animaniacs
Probotector (Mega Drive)
Sparkster (Super NES)

SPIELE-HIGHLIGHTS AUF CD

Zelda's Adventure
Super Wing Commander
FIFA Soccer
Soulstar

DIE HOHE KUNST DES PRÜGELNS

Von Karate Champ bis Super Street Fighter 2 Turbo

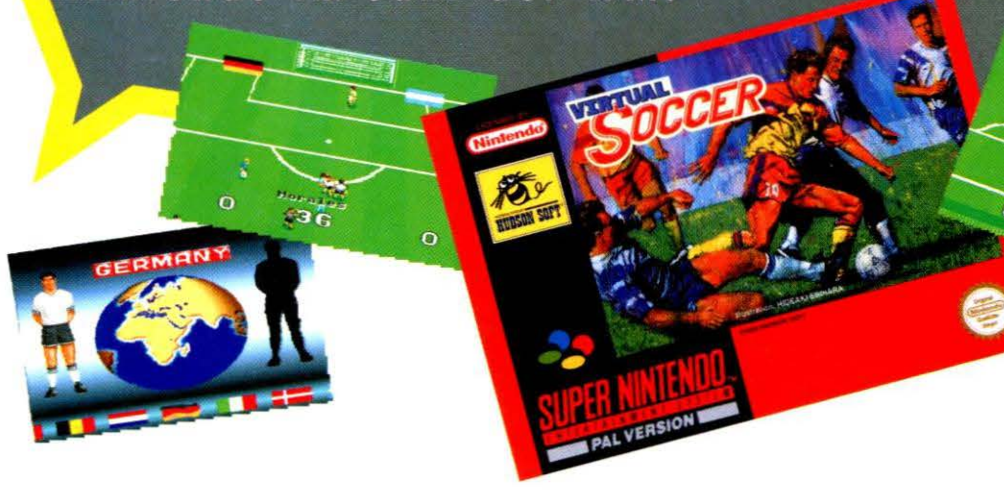


Maniac 2/94: Ein Platz im UEFA-Cup ist Hudson's Kicker-Modul sicher.

Total! 3/94: Fazit 2+



Zieh' ab, mach' das Ding rein, spiel' dich ins Endspiel! Unglaublich hart, unglaublich echt durch State-of-the-Art-Grafiken und Super-Animationen. Dein Spitzenspiel auf dem Super-Nintendo im Jahr der WM!



Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd;
©1993 Hudson Soft and Virtual Soccer are trademarks of Hudson Soft;
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as 'TM' are trademarks of Nintendo.
Im Vertrieb der Avalon Vertriebs GmbH, Aschaffenburg.

UPDATES

...könnten die Bestseller von morgen werden. Für jedes Spitzenspiel ein anderes Grafikset oder ein neues Spielkonzept, obwohl das alte noch für Jahre gehalten hätte? Lukrativer ist es, ein Spiel zu schaffen, so fesselnd, daß die Leute es immer spielen wollen. Nach dem Bestseller kommt das Update: schneller, härter und drei Runden schwerer. Die Käufer müssen wieder zugreifen, um Ihr Know-How an der Herausforderung im bekannten Ambiente zu messen. In der aktuellen Version des PC-Knüllers „Doom" taucht Nightmare als neuer Schwierigkeitsgrad auf. Wählt Ihr diesen Level, wird noch einmal nachgehakt „Are you sure?" – dann öffnet sich das Tor zu Hölle und 20 feuerspeiende Dämonen werden gleichzeitig auf Euch losgelassen. „Street Fighter 2" ist ein anderes Update-Beispiel: Die Schläge sind bekannt, die Helden liebgewonnen – was man mal gelernt hat, gibt man so schnell nicht wieder auf. Schon vor zehn Jahren folgten auf das unschlagbare Pac-Man nicht Fortsetzungen, sondern unaufällige Modifikationen – schnell, billig und effektiv. Nur bei den Modulen geht die Idee nicht au: 100 Mark für eine „Hard'n'Heavy"-Version ist zuviel. Statt teuren Einzeltiteln mit Filmlizenz-Luxus müssen Sequels zu erschwinglichen Preisen erscheinen – vorausgesetzt, ein billiges Speichermedium und das überragende Grundprodukt sind vorhanden.



Laß' uns Freunde sein: Das legendäre V2.1-Update zu „Mortal Kombat 2".


Die beste Version von Origins „Wing Commander"-Reihe könnt Ihr auf dem 3DO spielen.



MAN!AC

14

Neues aus England: Auf der ECTS in London wurden die Top-Spiele der Saison 94/95 präsentiert.

26

Konami-Power: Dem ausführlichen Firmenportrait folgt ein exklusiver Blick auf die Weihnachtshits dieses Jahres.

70

Von „Kung-Fu Master" bis „Super Street Fighter 2 Turbo": Wir berichten über die Beat 'em-Up-Hits von damals und heute.

10

Muskelkater garantiert: Bei Activator-Sessions spielt Ihr mit vollem Körpereinsatz.

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

AUF

Auf der ECTS präsentierte Core Design spektakuläre 3-D-Entwicklungen für Segas CD-ROM.

Mit "Thunderhawk" bewies das englische Softwarehaus, was das Mega-CD wirklich kann: Dank parallel genutzter Prozessoren in Mega Drive und CD-ROM zauberte Core eine rasante Geschwindigkeitsillusion, wie sie keine andere Konsole bisher erzeugte. Dieselben Programmier-Algorythmen und Grafikmodi werden nun für drei weitere Spiele genutzt, die im Laufe des Sommers in die Geschäfte kommen. Neben "Soul Star" und "Battlecorps" beschleunigt Chuck Rock mit "Chuck Rally" auf Hochtouren.

Battlecorps

Roboter-Revolution im Jahre 2064: Der Weltraum ist besiedelt und gigantische Minenkonzerne bekämpfen sich bis auf's Blut, um an ein seltenes Mineral zu gelangen. Meridium heißt der Schlüssel für einen neuartigen Reaktortyp, der dem Besitzer die absolute Macht verspricht. Der entfernte Planetoid Mandelbrot´s Welt im Capella-Sternensystem ist der einzig bekannte Fundort des Erzes. Eine kleine Schar von Bergwerkern baut Meridium mit Hilfe von Battlebots (hausgroßen Minen- und Kampfrobotern) ab, bis sich eines Tages das organische Hauptcomputersystem MOSES mit einem Virus infiziert. Das Ergebnis ist fatal: Die Maschinen wenden sich gegen die Menschen und verwandeln den Mond in eine waffenstarrende Festung. In dieser Situation rumpelt Ihr auf die Bildfläche: Als Mitglied der Spezialtruppe "Battlecorps", die ebenfalls mit zweibeinigen Kampf-Cyborgs ausgerüstet ist, landet Ihr auf Mandelbrot´s Welt, um die Kolonisten zu befreien und die wichtigen Erzvorräte zu retten. Die Doppelkanonen Eures Roboters kann mit Extrawaffen ergänzt werden: Neben Granaten, die dank ballistischer Zielberechnung auch über kleine Hügel gefeuert werden, dürft Ihr Flammenwerfer oder Raketen einsetzen. Die zwanzig Levels von Mandelbrot´s Welt fordern Euch durch eine extreme Umwelt, denn Ihr müßt Abschnitte in kochender Lava-Umgebung, Stahlkana-


Unter Wasser erwarten Euch Gegner, die als harmlose Meeresbewohner getarnt sind.


Selbst die einfachsten Explosionen von „Battlecorps“ wurden aufwendig animiert.



Auge in Auge mit dem Feind: Habt Ihr die Raffinerie demoliert, greift Euch ein unfreundlicher Roboter an.


Die kochende Lava solltet Ihr meiden, weil Euer Metall-Cyborg extrem hitzeanfällig ist.


In unterirdischen Höhlensystemen irrt Ihr durch ein Labyrinth aus Fels und Metallbefestigungen.



MEGA-CD

Ein Myrkoid-Mutterschiff zoomt aus dem Hintergrund zu imposanter Riesengröße heran.

Mit dem Panzer, der dritten Morphstufe, fahrt Ihr über die Oberfläche dieses Mondes.

Im Inneren eines Sternenkreuzers ballert Ihr Euch durch einen einstürzenden Hangar

lisation oder in arktischer Eislandschaft überleben. Zum Finale kommt es in der futuristischen Cyber-Zone, wo Ihr MOSES durch Dauerfeuer in Halbleiter-Klumpen zerlegt. Im Spiel blickt Ihr in subjektiver Perspektive aus dem Cockpit des Cyborgs und lauft durch 3-D-gerenderte Welten. Euer Bewegungsspielraum ist nur durch natürliche Hindernisse wie Wasser oder Berge begrenzt. Witzig ist der Stampf-Effekt, wenn Euer Roboter läuft – der Bildausschnitt schaukelt im Gehrhythmus nach oben und unten. Schwerbewaffnet und gefährlich erkundet Ihr Eure Umgebung, wobei Ihr Euch um 360° drehen und den Bildausschnitt nach unten oder oben fahren könnt. Die Missionsziele bestehen aus der Beseitigung von Fabrikanlagen, Raketensilos und Geschützstellungen. Am Levelende erwarten Euch gegnerische Cyborgs zum Endkampf.
Alle Objekte und Landschaftsmerkmale zoomen stufenlos über den Bildschirm, außerdem benutzte Designer Jason Gee die komplette Mega-Drive-Farbpalette – 64 gleichzeitig. Hard-Rock-Klänge und zerrende E-Gitarren begleiten Eure actionreiche Wanderung, Computer-generierte Zwischensequenzen lockern die Handlung auf. "Battlecorps" erscheint voraussichtlich im Juli.

Soul Star

Der inoffizielle "Thunderhawk"-Nachfolger ist inzwischen fast fertig. Im Kampf gegen die Alien-Rasse der Myrkoids fliegt Ihr Euer "Aggressor"-Raumschiff durch flüssig zoomende 3-D-Levels: In der Morphstufe 1 nehmt Ihr an einer interstellaren Weltraumschlacht teil, rast durch Gänge eines Sternenzerstörers und versucht, es durch einen explodierenden Hangar wieder zu verlassen. Auf den Planeten schwebt der Aggressor in Morphstufe 2 als Turbocopter über 3-D-Landschaften, um Bodenziele wie Landebasen in Schutt und Asche zu legen. Die dritte Morphstufe läßt Euch als Panzer durch die Gegend fahren.
Die Core-Designer reizen die Hardware des Mega-CD noch weiter aus: Zoomende Raumjäger, Sternenkreuzer, die bis zur Bildschirmgröße auf Euch zukommen, und pfeilschnelle Fluglevels über bunten Mondlandschaften wechseln in den gut zwanzig Spielstufen ab. Im Gegensatz zu "Thunderhawk" dürft Ihr auch zu zweit in das Ballerabenteuer starten – einer ist der Pilot, der andere der Waffenoffizier. Neben einem eindrucksvollen Intro begleitet Euch ein Orchester-Soundtrack im Star-Wars-Stil, Funksprüche und digitalisierte Ausrufe Eurer drei Hauptcharaktere intensivieren die Atmosphäre. Das "Thunderhawk"-Spielgefühl wird durch mehr Farben (ebenfalls 64 gleichzeitig) und aufwendigere Grafiken verbessert. Durch die verschiedenen Missionen und Fahrzeuge bekommt Ihr zudem mehr Abwechslung geboten. Mega-CD-Fans müssen sich nicht mehr lange gedulden: "Soul Star" erscheint noch vor "Battlecorps" im Juni – der Test folgt.

Im Turbocopter erlebt Ihr rasante Flüge über dicht bebaute und gut bewachte Alien-Planeten.

Chuck Rally

Am wenigsten fortgeschritten ist die Entwicklung von "Chuck Rally" (Untertitel: "Rocky Racers"), dem neuesten Chuck-Rock-Spiel, das als exklusives Mega-CD-Projekt nicht auf andere Konsolen umgesetzt wird. Auf 28 3-D-Rennstrecken mit Dinosaurier-Hindernissen und 16 harten Konkurrenten (darunter natürlich Brick Jagger und Gary Gritter aus den ersten Chuck-Rock-Abenteuern) brettert Ihr im Steinzeit-Seitenwagen mit Chuck und Jr. los. Dabei dürfen sich **zwei Spieler** abwechseln. Wie in der CD-Version von "Son of Chuck" leiten irrwitzige Cartoon-Sequenzen in die Handlung ein, außerdem gibt´s die Zeichentrickeinlagen bei der Kursbesichtigung, bei Boxenstops und der Siegerehrung. Sobald wir mehr über "Chuck Rally – Rocky Racers" wissen, gibt´s ein Preview oder den gefürchteten MAN!AC-Test.



Chuck Rally ist eine Mischung aus Autorennen und steinzeitlichem Hau-Drauf-Humor.

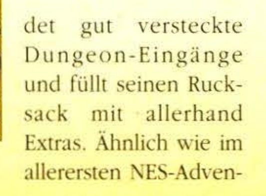
Ebenso witzig wie die Charaktere ist der Fahrerwechsel: Fahrt mit vollem Tempo über eine Sprungschanze und Vater Rock und Sohn wechseln blitzschnell die Plätze.



Zelda's Adventure

Nintendos Action-Adventure-Stars Zelda und Link starten ihr drittes CD-I-Abenteuer. Diesmal leitet die Prinzessin die Rettungsaktion: Link wurde entführt und wartet sehnsüchtig auf seine Liebste.

Neben zwei NES-, einem Game-Boy- und einem Super-Nintendo-Abenteuer haben Zelda und Link zwei CD-I-Missionen hinter sich. Trotz brillanter Präsentation (inklusive deutscher Bildschirmtexte und Sprachausgabe) konnten die beiden CD-I-Spiele nicht überzeugen. Haklige Sprite-Animationen, schwerfällige Steuerung und lausige Puzzles führten zur Abwertung.



Du sollst die Hoffnung nicht aufgeben: Das elfte Gebot der CD-I-Besitzer hat sich in den letzten Monaten durchaus bewahrheitet. Es sind nicht nur immer mehr Spiele für das Philips-System angekündigt, einige Neuerscheinungen lassen selbst abgebrühten Sega- und Nintendo-Freaks das Wasser im Mund zusammenlaufen. In den nächsten Monaten wagen auch Zelda und Link ein CD-I-Comeback: „Zelda's Adventure" ist Auftritt Nummer 3 der erfolgsverwöhnten **Nintendo-Protagonisten**. Ausnahmsweise liegt es an Zelda, ihren Freund Link und das Königreich Tolemac aus Ganons Klauen zu befreien. Der Spieler erkundet eine ausgedehnte Oberwelt, spricht mit freundlichen Anwohnern, findet gut versteckte Dungeon-Eingänge und füllt seinen Rucksack mit allerhand Extras. Ähnlich wie im allerersten NES-Adventure „The Legend of Zelda", wird auf der Oberwelt (Vogelperspektive) nicht gescrollt. Die Prinzessin kann sich frei auf dem Bildschirm bewegen, doch sobald sie den Rand erreicht, wird auf das nächste Szenario umgeblendet. Schon im zweiten Bild findet Zelda ein Schwert, mit dem sie fortan die Monster in die Flucht schlägt – und dabei Rubine und Herzchen sammelt. Sowohl auf der Oberwelt, als auch in den Dungeons wird automatisch eine Karte mitgezeichnet.

Automapping schont Euren Bleistift



Gesammelte Gegenstände wählt Ihr in einem Untermenü aus: Von hier aus habt Ihr auch Zugriff auf die Map.

Laut Angaben des Entwicklers Viridis soll „Zelda's Adventure" mit über 100 Charakteren aufwarten, die allesamt als

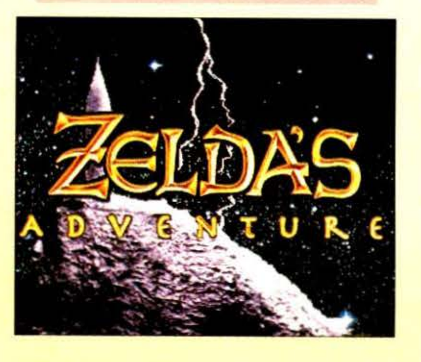
Hier seht Ihr einen Teil der Oberwelt. Ihr beginnt die Rettungsaktion in der Mitte des Stein-Ornaments und schnappt Euch zunächst das Schwert rechts vom Startpunkt. In den Wäldern erwarten Euch einen Tick gefährlichere Feinde als in den sandigen Szenarien.







Zelda wehrt sich zunächst mit ihrem Schwert: Besiegte Gegner hinterlassen Herzchen und Rubine.



Zelda trägt eine schwere Last: Link wurde entführt und sie muß ihn aus Ganons Klauen retten.

Live-Video-Optiken zu sehen und zu hören sind (ähnlich wie in den vorangegangenen „Zelda"- und „Link"-Spielen auf CD-I). Darüberhinaus heizen Euch gut 60 Monsterrassen ein, die sich vor allem in den Dungeons als hartnäckige Gegner erweisen. Wann „Zelda´s Adventure" auf den Markt kommt (wahrscheinlich zunächst als englischsprachiger Import, später in einer komplett eingedeutschten Version), steht noch nicht fest. Unsere Vorab-CD rechtfertigt die Hoffnung, daß Philips aus den Fehlern der vorangegangenen Episoden gelernt hat und sich neben Grafik und Sound auch um die Spielbarkeit kümmert. Sobald das fertige Produkt vorliegt, werden wir Euch über die Spielspaß-Qualitäten näher informieren.

Betretet Ihr eine Hütte, erwarten Euch meist gastfreundliche Leute.

In den Dungeons wird ebenfalls kartographiert

The 7th Guest



Geister erzählen über die Geschehnisse



Das Bild birgt ein düsteres Geheimnis

Was lange währt, wird endlich gut: Mittlerweile liegt uns eine (fast) endgültige Version von Virgins außergewöhnlichem Adventure vor. Dank Digital-Video-Optiken wird das CD-ROM-Vorbild für PCs grafisch bei weitem übertroffen. Sensationelle High-End-Computeranimationen in Verbindung mit Live-Video-Schauspielern schaffen eine einzigartige Atmosphäre. In dem Anwesen des Spielzeugmachers Stauff müßt Ihr 22 Rätsel lösen, Hinweise erhaltet Ihr u.a. von sechs verstorbenen Persönlichkeiten, die Euch gelegentlich im Geister-Look erscheinen. Ein stimmungsvoller Soundtrack sowie Sprachausgabe begleiten das Geschehen. Sollten sich keine weiteren Verzögerungen ergeben, erwarten wir das fertige Spiel Mitte des Jahres. **Prädikat: sehenswert**

Space Ace



Pfeilschnelle Reaktionen sind gefragt

Das erste Digital-Video-Spiel, das Philips zeitgleich mit der MPEG-Cartridge ausgeliefert hat, ist die Adaption des betagten Laserdisc-Automaten „Space Ace". Habt Ihr das Original vor gut einem Jahrzehnt mit Begeisterung gespielt, könnt Ihr den hammerharten Reaktionstest jetzt in einer 1:1-Umsetzung zu Hause genießen. Das jämmerliche „Spielprinzip" (ein linearer Zeichentrickfilm wird von Euren perfekt getimten Joypad-Kommandos „am Laufen gehalten") führt nur deshalb nicht zur gnadenlosen Abwertung, da Grafik und Sound gekonnt um Milde bitten. Die CD-I-Version ist nicht besser und nicht schlechter als der Arcade-Hit und spricht in erster Linie Personen an, die viel Wert auf die Präsentation eines Spiels legen.



Held Dexter hat seine Freundin im Visier

Prädikat: interaktiver Zeichentrickfilm

Caesar´s World of Boxing

Die erste Boxsimulation fürs CD-I hat eine gespaltene Persönlickeit: Die Aufmachung ist mal wieder extravagant und stimmt bestens auf den Boxkampf ein. Brillante Live-Video-Optiken von Managern, Trainern und sonstigen Box-Komparsen schüren die Hoffnung – der Box-Fight ansich erinnert an finstere 16-Bit-Faustkämpfe. Mit Beginn des Fights endet die Digital-Video-Faszination: Zwei kantige Schwergewichtler prügeln sich grafisch und spielerisch belanglos durch den Ring. **Prädikat: Umfeld top, spielerisch ein Flop**

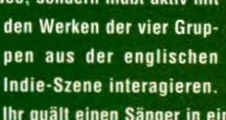
Eure Fitness-Trainerin kennt kein Pardon

Worlds of...



Verschollen in der U-Bahn: Sultans of Ping

Diese CD bietet einen Blick in die Zukunft: Ihr konsumiert nicht mehr passiv ein Musikvideo, sondern müßt aktiv mit den Werken der vier Gruppen aus der englischen Indie-Szene interagieren. Ihr quält einen Sänger in einer multimedialen Folterkammer oder mischt einen Pop-Track nach Euren Wünschen ab. Allerdings sollte man Interesse für die schrägen Spielereien und die unabhängige Musikszene mitbringen **Prädikat: Interaktives Musikvideo**





Wer will, darf auch normale Clips anschauen

TRIMM DICH



Durch Unterbrechung der Lichtkontakte könnt Ihr die Bewegungen der „Eternal Champions" steuern.

In den USA erschien der langerwartete Activator von Sega – MAN!AC sagt Euch, was das magische Achteck kann.

Lunge
Thrust Kick
1
Swing
Wheel Kick
2
Walk Right
Jump Right
3
Pause/ Resume
Crauch Right
4
Squat Crouch
Insult
5
Pause/ Resume
Crouch Left
6
Walk Left
Jump Left
7
Straight Punch
Snap Kick
8
ACTIVATOR

Ursprünglich sollten zwei spezielle Activator-Spiele beigepackt werden: Weder das angekündigte Endzeitgeprügel "Bounty Hunter", noch der witzige Simulator für Nachwuchs-Luft-Schlagzeuger "Air Drums" sind enthalten.

Seit der Winter-CES 1992 war er angekündigt – aber erst jetzt eröffnet der Activator eine neue Spieldimension: Statt mit dem Joypad auf der Couch zu verkümmern, fordert Euch das Zubehör zu vollem Körpereinsatz. Der Videospieler als Sportler der Zukunft?

Habt Ihr die Teile des Activators zu einem Achteck zusammengesteckt, an Mega Drive und Stromnetz angeschlossen, dürft Ihr loslegen: Acht Sensoren senden (unsichtbare) Strahlen nach oben, die Ihr durch Hand oder Fuß unterbrechen könnt. So wird Eure Bewegung als Steuerimpuls an die Konsole übertragen. Das bedeutet aber nicht, daß Eure Bewegungen 1:1 von Sonic ausgeführt werden – der Activator ist vielmehr eine Art überdimensionales Steuerkreuz und erlaubt nur Richtungs- bzw. Feuerknopfimpulse. Somit entpuppen sich die spektakulären Sprung-Tritt-Kombinationen aus den Werbefotos als reine Show, denn das Activator-Spielen gleicht eher einem Ballett-Training, denn einer anstrengenden Kampfsportstunde.

Theoretisch könnt Ihr alle Mega-Drive-Module per Activator spielen, was aber z.B. bei Jump´n´Runs nicht gerade sinnvoll ist – wer hat schon Lust, durch alle Sonic-Levels den Arm ununterbrochen nach rechts zu halten, damit der Igel in diese Richtung rennt, und ständig den Fuß in eine unnatürliche Stellung zu heben, damit das blaue Stacheltier endlich nach oben springt?

Besser eignen sich Prügelspiele vom Schlage eines "Street Fighter 2" oder "Mortal Kombat" – schon mit wenig Übung und Hilfe des Handbuchs vermöbelt Ihr Eure Gegner und führt die besten Combos mühelos aus – solange die Kondition reicht. Am besten funktioniert das ausgefallene Steuergerät natürlich mit speziell codierten Spielen: "Eternal Champions" wurde ebenso wie das Boxmodul "Greatest Heavyweights" auf den Activator zugeschnitten – weitere Spiele sind aber im Moment nicht angekündigt. Leider ist im **Lieferumfang** kein Spiel enthalten.

Prügelfans, die keine Angst haben, sich vor dem Fernseher durch ungelenke Bewegungen lächerlich zu machen, sollten sich eine Anschaffung des nicht ganz billigen Activator überlegen, der im Moment jedoch nur als US-Import erhältlich ist. Das größte Handicap ist das Fehlen speziell codierter Module. Entwickler Sega USA scheint aus dem Lichtpistolen-Flop "Menacer" nur wenig gelernt zu haben. Fairerweise muß man zugeben, daß der Activator auch mit "normalen" Spielen kompatibel ist – mit oben beschriebener Auswirkung. Im Praxistest erwies sich der Activator als funktionstüchtig: Der Spielspaß ist nach einer etwas hilflosen Eingewöhnungsphase beachtlich, ebenso wie der vorprogrammierte Muskelkater nach längeren Kampf-Sessions.



Speziell für den Activator codiert ist das US-Boxmodul „Greatest Heavyweights"

„Mortal Kombat" spielt sich ebenfalls hervorragend mit Segas neuem Steuergerät.

Testmuster von Galaxy, München, Tel 089/7605151


WARIO LAND™
Endlich ist es da:
SUPER MARIO LAND 3™
©1994 NINTENDO CO., LTD.
Exklusiv von Nintendo®
Ich bin's, Wario! Hilf mir, den Schatz der Piraten zu finden! Hilf mir, ein Schloß zu bauen, das schöner und größer ist als das von Mario®! Hilf mir, mich in Drachen-Wario, Stier-Wario oder Jet-Wario zu verwandeln. Hilf mir, die Super Power zu bekommen und die Pfeffer-Insel zu beherrschen. Ich bin Wario, der Größte und Reichste in Super Mario Land 3™.
GAME BOY
GAME BOY
Nintendo®

Spiele-Promin

Electronic Arts ist der wichtigste Hersteller von PC-Spielen und gleichzeitig der Sega-Lizenznehmer mit dem größten Modul-Katalog. Seit 1983 entstehen inhouse und in Zusammenarbeit mit externen Programmierteams Action-, Rollen- und Sportspiele für alle wichtigen Systeme. Neben den Produkten der EA-eigenen Firma Origin (u.a. die „Wing Commander"- und „Ultima"-Reihen), sorgt vor allem die „EA Sports"-Serie für internationale Bestseller. Mit „John Madden", „FIFA Soccer", „NHL Hockey", „NBA Showdown" und „PGA Tour Golf" deckt EA die wichtigsten Sportarten systemübergreifend ab.

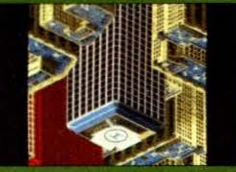

Jörg Kähler, Electronic Arts Deutschland: „FIFA Soccer auf dem 3DO wird die beste Version – gefolgt von der Mega-CD-Variante, die wir parallel entwickeln".

Mit dieser Produktpalette im Rücken ist EA die größte Hoffnung der Spiele-hungrigen 3DO-Gemeinde. Bisher wurden mit „Monster Manor", „Super Wing Commander", „Twisted" und „John Madden Football" vier gute bis herausragende Titel veröffentlicht. Zehn weitere Spiele folgen. Jede Umsetzung soll die Hardware ausreizen und die 3DO-Variante zur besten Ausgabe des jeweiligen Titels werden lassen.


Sanfte Hügel, grüne Wiesen: Auf dem 3DO macht „PGA" noch einmal so viel Spaß.

„PGA Tour Golf" unterscheidet sich am wenigsten von bisherigen Versionen – bis auf die tolle Grafik.

URBAN STRIKE

Die Wüstenschlacht „Desert Strike" wurde mit Rücksicht auf die sensiblen Gemüter der Bundesprüfstelle nicht veröffentlicht, dafür flatterte der Nachfolger „Jungle Strike" ungeschoren in deutsche Geschäfte. Auch „Urban Strike", der dritte Teil der Action-Serie, wird in Deutschland erscheinen. Auf dem linken Foto seht Ihr einige Grafikelemente, rechts erhaltet Ihr einen Eindruck vom zukünftigen Schlachtfeld, einer Großstadtkulisse in isometrischer 3D-Darstellung.

PGA Tour Golf

Eine der ältesten Spieleserien von Electronic Arts findet den Weg ins 32-Bit-Zeitalter. „PGA"-Fans kennen Versionen für MS-DOS-kompatible PCs und Amiga, für Mega Drive, Super NES und 8-Bit-Konsolen. Demnächst schwingen auch die 3DO-Spieler im Wettstreit mit professionellen US-Golfern den Schläger. Im Gegensatz zu „FIFA Soccer" oder „John Madden" gibt´s aber keine spektakulären 3-D-Effekte, sondern den Golf-Klassiker in einer grafisch verbesserten Urform.

Im Kampf gegen 70 authentische Spieler trainiert Ihr auf mehreren Plätzen im Original-Layout, bevor Ihr um den Turniersieg spielt. Wie in den anderen Versionen wird nach der Schlägerwahl die Stärke des Drives, Chips oder Putts per Balkendiagramm gesteuert. Das Spiel verfolgt Ihr in gewohnter 3-D-Sicht – natürlich wurde die Grafik den Fähigkeiten des 3DO angepaßt. In üppigstem Grün und schöner Landschaft mit Hügeln und Golf-typischen Hindernissen wie Sandbunkern oder Wasserfallen findet die 3DO-Tour ihre Heimat. Alte „PGA"-Hasen fühlen sich sofort heimisch, Neulinge werden vom einfach zu bedienenden, aber schwer zu meisternden Golf-Spiel schnell überzeugt.


Die 3DO-Version von „FIFA Soccer" zaubert tolle 3-D-Grafikeffekte auf den Bildschirm




Noch ein 3DO-Spiel in Entwicklung: Im Lern-Adventure „Peter Pan" spielt Ihr die märchenhaften Abenteuer des ewigen Kindes nach – natürlich im Kampf gegen Käpt'n Hook..

FIFA Soccer

Das wichtigste Fußball-Spiel der 90er Jahre kommt in den Genuß einer aufwendigen Neuproduktion. Prunkstück der CD ist eine variable 3-D-Perspektive, bei der eine imaginäre Kamera dem Ball kreuz und quer über ein drehendes

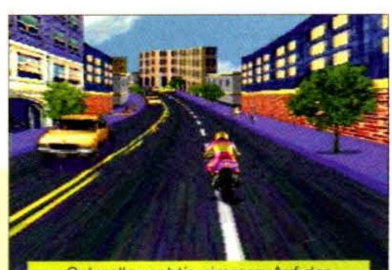




Standbilder können kaum vermitteln, wie schnell und sanft die Grafik in „FIFA Soccer" zoomt und dreht. Noch ist das Spiel weit von der Fertigstellung entfernt – beeindruckend ist es jedoch schon jetzt.

ENZ BESUCHT DAS 3DO

Electronic Arts hält zum 3DO: Nach hervorragenden „John Madden"- und „Wing Commander"-Umsetzungen stehen vier weitere CD-Spiele kurz vor der Fertigstellung



Schneller geht's nimmer: Auf der Panasonic-Maschine rast Ihr durch aufregende Häuserschluchten.



Mit höllischem Tempo brettert Ihr durch die Stadt und hebt von der Straßenkreuzung ab.



Auf Wunsch dürft Ihr in eine Cockpit-Perspektive mit Bordinstrumenten umschalten.

und zoomendes Spielfeld folgt. Dabei seid Ihr völlig frei von jeglicher Bevormundung – Ihr könnt jederzeit in Vogelperspektive, Seitenansicht oder statischen 3-D-Blick wechseln. An der Spielerdarstellung wird noch kräftig gewerkelt: Die ursprünglich geplanten digitalisierten Sprites mußten erst einmal animierten Figuren (wie beim Mega-Drive-Spiel) weichen, inzwischen werden die Spieler komplett im Computer gerendert. Unterschiedliche Stadien mit individueller Architektur sorgen zusätzlich für TV-Atmosphäre.

Wir spielten eine sehr frühe Version, die bereits andeutete, was uns mit FIFA auf dem 3DO erwartet: Die bisher schnellste und eindrucksvollste Fußballsimulation, die neben spektakulärer Grafik auch spielerische Finessen bietet, und ein Fingerzeig auf die Sportspiele der nächsten Generation ist.

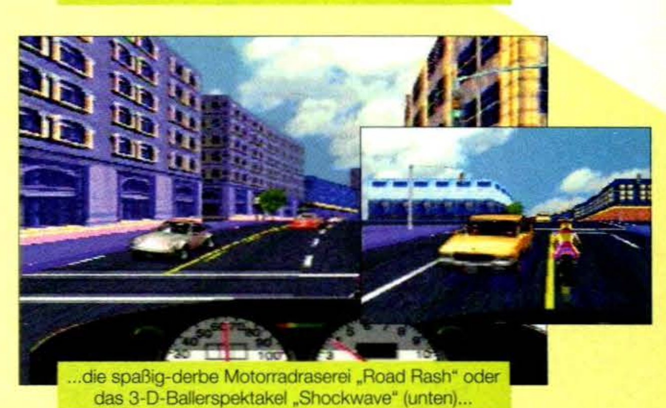
Road Rash

Auch „Road Rash", die Motorrad-Simulation mit dem ruppigen Charme eines Mad Max-Abenteuers, hat mit dem Mega Drive-Vorbild nur noch wenig gemein. Eingestimmt werdet Ihr durch einen kraftvollen Intro-Film, für den Electronic Arts eine Menge Stuntmen verschließ. Hat sich der Live-Video Dunst aus verbranntem Gummi und Auspuffgasen verzogen, startet Ihr auf acht verschiedenen Strecken. In der Grafik liegt der gravierende Unterschied zu anderen Versionen. Dank der 3DO-Spezialchips flitzen Häuserfronten und Landschaften als Bitmap-Texturen an Euch vorbei. Auch harmlose Passanten und nervige Sonntagsfahrer im silbernen Porsche kommen Euch in die Quere – fast wie im echten Leben, nur ungefähr doppelt so schnell. Um die grafische Pracht nicht zu verstümmeln, ist im Moment kein Split-Screen-Modus für zwei Spieler geplant.

Shockwave

Während die 3DO-Umsetzungen bekannter Mega-Drive- und PC-Titel gut vorankommen, ist die Neuentwicklung „Shockwave" noch weit von der Fertigstellung entfernt. Komplett abgefilmt und eingespielt ist das bombastische Science-fiction-Intro, das Schauspieler an traditionellen Sets mit Modellen und 3D-Computergrafik kombiniert. Bei Shockwave läßt sich das Live-Video-Drumherum noch weniger vom eigentlichen Spiel trennen als z.B. bei „Road Rash". Selbst wenn Ihr die Basis verlassen habt, und über dem 3D-Schlachtfeld auf Kollisionskurs mit den Aliens geht, werdet Ihr noch mit Filmsequenzen konfrontiert: Auf einem Mini-Monitor schaltet sich Eure Bodenmannschaft mit Warnungen in englischer Sprache ein. Viel mehr als die Digi-Filme und einen rasant scrollenden 3D-Untergrund gab's vom Spiel noch nicht zu sehen. Wir zeigen Euch mehr, sobald die CD gefechtstauglich ist.

Die 3DO-Entwicklungsabteilung von EA macht Überstunden: Ob Klassiker „PGA Tour Golf"...



...die spaßig-derbe Motorradraserei „Road Rash" oder das 3-D-Ballerspektakel „Shockwave" (unten)...



...schon die Vorversionen machten einen guten Eindruck – 3DO-Fans dürfen sich auf die Spiele freuen.

Modulla

Das letzte Mal?

Von den angekündigten Konsolen einer neuen Generation war in London nichts zu sehen. Noch regieren 16-Bit – mit deutlicher Tendenz zur CD.

Es war keine Messe der Sensationen, sondern eine Demonstration der Masse, die am zweiten April-Dienstag in London zu Ende ging. Trotz eines enttäuschenden letzten Jahres („1994 wird noch härter" tippte ein Industrie-Insider) zeigte die Videospiel-Industrie Entschlossenheit und Selbstbewußtein. Der Boom ist vorbei – doch das Videospiel wird nicht mehr aus den Kaufhäusern und Wohnzimmern verschwinden. Auf dem massiven Fundament der millionenfach abgesetzten Super-Nintendo- und Mega-Drive-Konsolen macht sich die Industrie daran, strategische Allianzen zu schmieden, veraltete Marketing-Konzepte zu renovieren und die Kräfte für den Schritt ins 32-Bit-Zeitalter zu sammeln. Da weder der Atari Jaguar noch das 3DO (von PSX, Project Reality und den Sega-Planeten ganz zu schweigen) massiv in Erscheinung traten, war auch diese ECTS ein Fest der Sega- und Nintendo-, PC- und Amiga-Produkte. Erstmals statteten auch die Softwarehersteller um den Grafik-Giganten ***Silicon Graphics*** der London-Messe einen Besuch ab, um der Branche zu zeigen, wie 1994 CD-Spiele und aufwendige Vorspänne entstehen. 3D- und Animationsprogramme von Softimage (inzwischen mit Microsoft fusioniert), Alias und Wavefront nutzen u.a. Sega, Electronic Arts und Psygnosis – die Kundenliste der Grafik-Zauberer wächst rasend schnell.

Einen starken Auftritt hatte ***Philips***, die auf dem größten Stand der Messe eine runderneuerte Software-Palette mit vielen interessanten Neuentwicklungen zeigten. CD-I braucht mächtiges TV-Equipment: Die MPEG-Riege aus „7th Guest", „Microcosm" und „Mad Dog Mc



Kennt Ihr die da? Die ehemaligen Teamkollegen Heinrich Lenhardt, Boris Schneider (beide PC Player/CD Player), Anatol Locker (TV Movie) und Winnie Forster (MAN!AC) machten die London-Messe erstmals wieder gemeinsam unsicher.

„Rise of the Robots“ (links) kommt über Time Warner Interactive, dem Zusammenschluß aus Warner New Media, Atari Games und Tengen.

Das ultimative „Flashback“? Virgin setzt auf den französischen Mega-CD-Titel „Heart of the Alien“.

Zu hart für Deutschland? Segas 3D-Ballerei „Bodycount“ erinnert an die berüchtigten „Operation“-Spiele.

Auch bei Virgin: Ex-Tekmagic-Mitarbeiter Greg Beverstoke betreut ab jetzt die sensiblen Märkte Grönland, Island und Kuwait.

Knuddel-Helld „Eak the Cat“ ist für Ocean/Sony unterwegs. Im Bild die Super Nintendo-Version.

Erstmals zeigten in London Silicon-Graphics-treue Software-Hersteller Ihre 3D-Tools. Kollege Scheuner (Tokumashoten) läßt sich's erklären...

Cree“ entfaltete in London auf luxuriösen 16:9-Monitoren ihre Wirkung. Für Insider noch interessanter waren 3D-Titel aus französischer und englischer Entwicklung, die hier erstmals gezeigt wurden und gegen Ende des Jahres in den Handel kommen. ***Infogrames*** Luxus-Ballerei „Chaos Control“ zieht den Spieler durch Spielhallen-gerechte Science-fiction-Grafik und entsprechende Akustik in ihren Bann. Da die 3D-Androiden in Echtzeit gegen den Spieler anfliegen, verzeiht man dem Produkt die linear eingespielte Hintergrundgrafik. „Chaos Control“ unterstreicht Philips Entscheidung, das MPEG-Modul um jeden Preis zu etablieren. Das CD-I ohne Digital-Video-Erweiterung wird in Zukunft kaum noch unterstützt. Mächtig futuristisch sah auch das englische „Burn Cycle“ aus, das Euch als Daten-Dieb in den Mittelpunkt einer berauschenden Cyber-Kulisse versetzt. Die Software-Palette für das CD-I ist unwiderstehlich vielfältig. „Caesars World of Boxing“, eine Umsetzung der Modul-Kickerei „Striker“ und ein verbessertes „International Tennis“ (mit 2-Spieler-Modus) sollen die Sport-Gemeinde bannen, „Litil Divil“, „Lemmings“, ein grafisch verbessertes „Flashback“ und das neue Beat'em-Up „Body Slam“ die Videospiel-Kids ansprechen. Der Rest ist konsequent auf eine neue Zielgruppe gerichtet, CD-ROM-Freunden zwischen 20 und 30, denen ein Multimedia-PC im Wohnzimmer nicht schick genug ist.

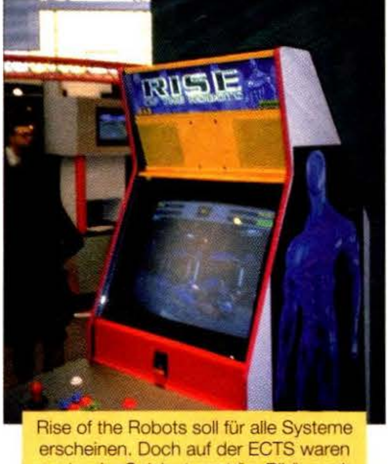
Hudson Europe durchläuft gerade eine Renovierungsphase, dem ein Teil der deutschen Besetzung und die Hamburger Büros zum Opfer fielen. Der Hauptsitz wird von einer erneuerten Mannschaft in London geführt, Hudson's Andreas von Gliszczynski zieht gleichzeitig in die Gebäude von Virgin. Trotzdem ist relativ sicher, daß neben den Super-Nintendo-Modulen „Super Bomberman 2“, „Beauty & the Beast“ und „An American Tail: Feivel goes West“ auch Mega-Drive-Spiele erscheinen.

NEUE VERTRIEBSKONZEPTE UND MASSIVE PRODUKT-PRÄSENZ HOLEN DAS CD-I AUS DER NISCHE – DOCH WARUM SEHEN DEUTSCHE KUNDEN NUR EINE FARBLOSE WERBE-KAMPAGNE?

Eine andere japanische Firma engagiert sich ebenfalls stärker für das Mega Drive: Nach zahlreichen SNK-Umsetzungen und Cartoon-Lizenzen tauchen im ***Sunsoft***-Katalog eine männliche und eine weibliche „Beauty & the Beast“-Version (Vorstellung in MAN!AC 5/94, die Deutschland-Veröffentlichung ist allerdings wieder unsicher), „Aero the Acrobat“ (Test in MAN!AC 4/94) und das abenteuerliche Kampfspiel „Pirates of Dark Water“ auf. Letzteres macht sich auf 16 MBit breit und sieht wie eine Mischung aus „Prince of Persia“ und „Samurai Shodow“ aus – doch so gut wie eine Kombination aus



Aus dem Underground ins Millionen-Business: Doom dient der Industrie als Referenz in Sachen Echtzeit-3D. Hier wagt sich ein Benutzer mit 3D-Joystick und Head-Mounted-Display in den Cyber-Dungeon.



Rise of the Robots soll für alle Systeme erscheinen. Doch auf der ECTS waren weder der Spielautomat (im Bild), noch Modul- oder CD-Varianten spielbar.

Über mutige Importeure auf den europäischen Markt: Diesen Großbildfernseher mit eingebautem Super Nintendo gibt's in Japan schon seit zwei Jahren.

Geben die guten Spielideen zur Neige? Nach den Neuauflagen von „Choplifter", „Tempest" und „Space Invaders" wurden auch in London eine Handvoll Revivals gefeiert.

beidem wird's wahrscheinlich nicht. Auf dem Super Nintendo muß sich ein spielerisch verändertes „Pirates of the Dark Water" mit 8 MBit begnügen. Hier erinnert das Fantasy-Actionspiel mehr an Segas indiziertes „Golden Axe".

Auch ***Elite*** hat sich noch nicht für ein Lieblingssystem entschieden und entwickelt zur Zeit nur für das Mega Drive kein Spiel mehr. Die Rennsimulation „Powerslide" braust erst auf dem Super Nintendo durchs Unterholz und wird danach auch für 3DO erscheinen. Die überlegene Rechenpower des 32-Bitters wird dabei durch Bitmap-Untergrund- und Streckenrand genutzt. „Dragon's Lair 2" kommt nur für die „großen" Maschinen: Bis Weihnachten soll das Fantasy-Opus für PC CD-ROM, 3DO und Macintosh CD umgesetzt sein.

Codemasters, vom Budget-Label zu einem der größten Hersteller Englands angewachsen, unterstützt den eigenen J-Cart-Vier-Spieler-Standard mit einer „Sportsmaster"-Reihe: Nach „Pete Sampras Tennis" werden hintereinander „Rugby", „Soccer", „Football", „Ice Hockey" und „Baseball" erscheinen – jeweils auf einem Modul, in das zwei zusätzliche Joypad-Ports eingelassen sind. Preislich macht sich dieser Multi-Player-Bonus nicht bemerkbar.

Wie Codemasters ist auch ***System 3*** seit zehn Jahren im Spielebusiness erfolgreich. Auf der ECTS griffen die Engländer auf einen PR-Trick zurück, der schon 1985 die Branche schockte: Statt guten Produkten lockte eine Traumfrauen-Riege in formbetonender Leggin-T-Shirt-Kombination die Besucher an den Stand. Macht es uns nicht zum Vorwurf, daß wir keine Fotos haben – an diese Mädels hättet Ihr Euch auch nicht herangetraut. Ach ja, die Spiele: „Desert Fighter" für das Super Nintendo (Import-Vorstellung in MAN!AC 5/94), sowie ein neues Super-Nintendo-Spiel um das Gummi-Wesen „Putty".

Von Ataris „Alien vs. Predator" gab's diesmal eine holprige Version 0.93 zu sehen. Werden wir den Erscheinungstag der 64-Bit-Hoffnung noch erleben?

Videospiel-Krösus ***Konami*** stattete der ECTS mit einem winzigen Stand einen Besuch ab. Die angekündigten „Tiny Toons Sports"-Spiele gab's nur auf einem Demovideo zu sehen, auch „Sparkster" (ab Herbst für Super Nintendo und Mega Drive) war für die Fachbesucher noch nicht spielbar. Da Konami aber momentan zwei Super-Nintendo-Titel in den japanischen Top Ten hat und sich weitere Großprojekte in der Entwicklung befinden, sind die Fans auf eine Weihnachtsoffensive der Gradius-Erfinder gespannt.

Auch ***Electronic Arts*** sparte sich das Geld für einen Stand und ließ die Programmpalette von Ocean (alle Super-

OLDIE-PARADE



Pitfall

Knapp fünfzehn Jahre nach der Erstveröffentlichung auf dem Atari VCS kehrt Pitfall Harry zurück: The Mayan Adventure ist ein Jump'n'Run im abenteuerlichen „Aladdin"-Stil, das für Mega Drive und Super Nintendo veröffentlicht wird. Der Hersteller heißt auch diesmal Activision, Pitfall-Erfinder David Crane hat mit dem Produkt jedoch nichts zu tun.

Impossible Mission

Microprose hat sich einem der erfolgreichsten US-Jump'n'Runs der Nach-Pitfall-Ära angenommen und wird noch dieses Jahr eine 16-Bit-Version des Epyx-Klassikers „Impossible Mission" ausliefern. Auf Modul finden sich eine (recht uninspirierte) 94er-Variante und eine klassische Version mit authentischer Grafik. Hoffen wir, daß Sprachsamples wie das unvergeßliche „Destroy him my Robots" auch auf dem Super Nintendo noch so herrlich knarzig klingen.





Lords of Midnight

Die 8-Bit-Version dieses fantastischen Strategie-Rollenspiels erschien 1983 für den englischen Spectrum-Heimcomputer und schlug die Spieler mit märchenhafter 3D-Grafik und komplexer Handlung in den Bann. Obwohl Domarks PC-Neuauflage als „Mike Singleton's Lords of Midnight" veröffentlicht wird, hatte der Programmierer mit der 94er-Version nichts zu tun. Spielerisch blieb alles beim alten, nur die Grafik wurde dem VGA-Standard und der Rechenleistung eines modernen PCs angepaßt. Eine Modulvariante ist nicht geplant.

Dropzone

...erschien Ende der 80er Jahre und gehört zu den bekanntesten Actionspielen Europas. Mit dieser „Defender"-Variante begründete Archer MacLean („International Karate", „Jimmy White Snooker") seinen Ruhm als Programmier-Ass. Nachdem Codemasters den Horiontal-Flitzer für die 8-Bit-Konsolen von Sega wiederbelebte, wird Sony in diesem Jahr eine Super-Nintendo-Version veröffentlichen. Als Vorgeschmack gab's auf der ECTS ein erstes Demo von „Super Drop Zone" zu sehen.



Noch mehr Handlung, noch mehr Polygone: Virgins „Heart of the Alien" ist die Mgea-CD-Fortsetzung von „Out of this World".

Makaber, aber gut: Das Endlos-Gemetzel „Cannonfodder" erscheint auch für Mega CD und Super Nintendo. Im Bild die CD 32-Version

Die Mechs sind nicht zu stoppen: Die PC-Umsetzung „Battletech" für das Super Nintendo setzt die Roboter-Saga fort.

„Radical Rex", das Steinzeit-Jump'n Run von Beam („Mechwarrior") kommt für Mega Drive und Super Nintendo.

Der Giftzwerg des amerikanischen CD-Soundtracks: Zu Virgins CD-Großproject „The Demoliton Mann" fetzt Euch die Musik von Tommy Tallarico um die Ohren.

Auch CD-Fans wollen prügeln: Für das CD-I kommt „Body Slam" (Bild), für das 3DO „Way of the Warrior".

Nintendo-Spiele) und Entwicklern wie z.B. Bullfrog präsentieren. Über die neuen Mega-Drive-Titel des „FIFA-Soccer"-Machers findet Ihr an anderer Stelle in dieser MAN!AC mehr Informationen.

Die Damen und Herren von ***Mirage*** konzentrierten sich in den letzten Monaten eher auf die Suche nach starken Distributions- und Publishing-Partnern, als auf die Entwicklung neuer Produkte. So ist noch keine Version der Roboter-Prügelei „Rise of the Robots" fertiggestellt, die u.a. in drei verschiedenen PC- und sogar in einer Spielautomaten-Variante ausgeliefert werden soll. 24 MBit gedenkt Mirage den Super-Nintendo-Freunden zu spendieren – wenn der Firma nicht die Puste und den internationalen Partnern nicht die Geduld ausgeht. Laut Presseinfo werden sich die „Robots" selbst auf dem Game Gear austoben.

Auch ***Microprose*** unterstützt nahezu alle Systeme, hatte aber eine breitere Produktpalette zu bieten. Verschiedene Episoden werden zur Star-Trek-Erneuerung „The Next Generation" geschrieben. Neben CD-Versionen für den PC („A Final Unity") und das 3DO („A World for all Seasons") ist mit „Future's Past" für das Super Nintendo die einzige Modul-Variante angekündigt – neben der komplett angetretenen Besatzung um Kommandant Picard werden Euch eine interstellare Adventure-Handlung mit strategischen Missionen und Treffen mit Außerirdischen geboten. Das grafisch tolle „Tinhead" gibt's sowohl für das Mega Drive als auch für das Super Nintendo – die Mischung aus „Turrican" und „Gunstar Heroes" wird voraussichtlich im Herbst nach Deutschland kommen. Außerdem erscheint die viktorianische Zwei-Spieler-Schießerei „The Chaos Engine" (als „Soldiers of Fortune" für Super Nintendo und Mega Drive in MAN!AC 2/94) offiziell in Europa.

Alle Systeme vom Macintosh bis zum Game Boy werden auch von ***Mindscape*** bzw. Software Toolworks unterstützt, einem traditionsreichen US-Hersteller, der gerade von der Medien-Gruppe Pearson (Addison-Wesley, Thames TV, Penguin Books) geschluckt wird. Pearsons neues Software-Standbein wird in Europa unter dem Mindscape-Label das Fantasy-Rollenspiel „Dragon Lore" und das 3D-Rennen „Megarace" für das Mega CD ausliefern. Neben Mega-CD- und CD-32-Titeln (u.a. „Uridium 2", „Seek & Destroy", „Evasive Action" und „The Chaos Engine") fand auch Namcos Super-Nintendo-Strategiespiel „Metal Marines" einen Platz im Software-Toolworks-Katalog. Geplant ist außerdem ein 16-MBit-Modul um die Hulk-Hogan-TV-Serie „Thunder in Paradise". Den mächtigsten Auftritt hatte ***Virgin***, die mit ihrer neugegründeten Distributionsfirma Avalon auch den deutschen Markt umkrempeln wollen. Zusammen mit den Vertriebs-Klienten Capcom, Hudson und Accolade brachte Richard Bransons Softwareunternehmen Dutzende von Spielen auf

CD-I & MPEG

Spieletitelitel	Anbieter	Erscheinungs-termin
Ceasar's World of Boxing	Philips	Erschienen
Chaos Control	Infogrames/Philips	2.Quartal
International Tennis Pro	Infogrames	2.Quartal
Rise of the Robots	Mirage	3.Quartal

Auf den Spuren des Sega-Klassikers „Golden Axe“: Sonys „Legend“ für das Super Nintendo

Mantel & Degen: Multi-Player-Schwung mit den „Three Musketeers“ aus Frankreich

Bullfrogs Peter Molyneux verspricht „Syndicate“ für Mega Drive und Super Nintendo.

Er hüpft noch immer: 80er Jahre Star „Pitfall“-Harry kehrt in Versionen für Super Nintendo und Mega Drive auf den Bildschirm zurück.

die Messe. Das dritte Spiel um den coolen Spot („Spot goes to Hollyood“) gab's noch nicht zu sehen, dafür aber bereits das langerwartete neue Spiel der „Out of this World/Flashback“-Macher Delphine. „Heart of the Alien“ erscheint vorerst nur in einer Mega-CD-Variante und soll die Krönung der französischen Polygonen-Serie werden. Wir stellen Euch den grafisch aufgearbeiteten CD-Knüller in der nächsten MAN!AC vor. Auch der „Demolition Man“ wird seine ganze Pracht auf Mega CD und 3DO entfalten – doch wie auf den vorangegangenen Spiele-Shows war keine fertiggestellte Version zu sehen. Jez San's „Creature Shock“, ein weiterer CD-Hammer im Virgin-Sortiment, wird gerade auf die verschiedenen Systeme angepaßt. Während die Grafik der PC-Variante etwas schwächer aussieht als die in MAN!AC 2/94 veröffentlichten Exklusiv-Fotos, dürfte die CD-I-Version auch den 3D-Gourmet zufriedenstellen. Eine Jaguar- und eine 3DO-Variante wird ebenfalls erscheinen, ob „Creature Shock“ auch auf dem Mega CD zuschlägt war jedoch noch unsicher. Mit „Cannonfodder“ schlachtet Virgin das neueste Spiel der englischen Kultprogrammierer Sensible Software aus. Die makabere Strategie-Action mit einer Extraportion Pixel-Blut wird in den nächsten Wochen für Super Nintendo, Mega Drive, CD 32 und Mega CD ausgeliefert – ein spielerisch überzeugendes Splatter-Schmankerl, das Ihr Euch holen solltet, bevor die BPS ein Probespiel wagt. Um während der Fußball-WM in Chicago nicht ohne das passende Produkt dazustehen, engagierte Virgin Dino Dini, den Programmierer der umstrittenen „Kick-Off“-Serie. Sein „Goal“ soll die Konkurrenz vor allem durch eine unkomplizierte Steuerung und zwei verschiedene Grafik-Maßstäbe ausdribbeln. Noch beeindruckender als die Modul-Palette waren die PC-Spiele von Virgin. Neben Creature Shock, wird voraussichtlich nur der „7th Guest“-Nachfolger „11th Hour“ für eine Konsole erscheinen – und zwar im Sommer für das 3DO. Das beeindruckendste Demo war nur für PC-Besitzer interessant: Das CD-Epos „Lands of Lore 2“ der „Young Merlin“- und „Dune 2“-Entwickler Westwood soll den Begriff Rollenspiel mit grandiosen Dungeon-Szenen und massenhaft 3D-Computergrafik neu definieren.

Die englischen Hersteller geben dem CD 32 als Hardware-Initiative eine Chance. Das amerikanische 3DO wird dagegen noch immer vorsichtig beäugt.

Nach dem PC-„Lawnmower Man“ ist das Vertrauen in Sales Curve geschwunden: Bilder aus „Lawnmower Man“ für das Mega CD und den Nachfolger „Cyberwar“ für PC CD-ROM

Nur ***Sony*** scharte noch mehr Softwarehäuser um sich als Virgin, die voraussichtlich auch Philips bei Vertrieb und Marketing unter die Arme greifen. Neben ***Psygnosis*** laufen in Zukunft auch Produkte der amerikanischen Hersteller Tradewest (neu war lediglich der



ZOOL™

ZOOL: Der Superstarke VideoSpieleSpaß

TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

SNES

SNES

SNES

Zool
Die intergalaktische Ameise tobt durch die Konsolen

NEU!

NEU!

Zool, die coole kybernetische Ninja-Ameise der „N"ten Dimension, wirbelt durch 7 irre Level! Wandelnde Weingummis, hinterlistige Lakritzmännchen und launische Honigbienen machen die Bonbonwelt unsicher. In der Musikwelt spielen die Instrumente verrückt und junges Gemüse wird in der Obstwelt zu teuflischen Gegnern.

Aber keine Panik - Zool ist immer voll im Film. Musiknoten verwandeln sich zu Leitern, feste Wände verbergen Geheimwände und jede Menge Trickaufzüge. Das schlägt voll ein. Butterweiches Scrolling, High-Speed-Sprints, bombastischer Sound. Was willst Du mehr?



DISTRIBUTED BY
KONAMI®



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.

F&P 94/080



Mit bunten Malprogrammen auf den Edutainment-Markt: Sonys „Fun & Games" (Super Nintendo).

Prächtige Grafik, mächtige Gegner: Microprose' „Tinhead" hüpft noch dieses Jahr auf Super Nintendo und Mega Drive.

„Street Fighter"-Konkurrent „Double Dragon 5") und ***Absolute Entertainment*** über Sony. Mit Ocean hat sich das wichtigste Softwarehaus der Insel auf Sonys Seite gestellt. Bereits spielbar waren „Addams Family Values" (Action aus der „Zelda"-Perspektive), das Cartoon-Geschicklichkeitsspiel „Eek the Cat" und „Choplifter 3", das wir Euch in der letzten MAN!AC vorgestellt haben.

Core hat sich als Spezialist in Sachen CD etabliert und kitzelt nicht nur aus dem Mega CD das Letzte heraus, sondern nützt auch das CD 32 durch technisch feine Produkte: Sehr beeindruckend sah das Science-fiction-Abenteuer „Universe" aus, das für die Commodore-Konsolen und -Computer, nicht aber für das Mega Drive erscheint. Außerdem wurde für das CD 32 der Vertikal-Scroller „Banshee" angekündigt. Die nahezu fertiggestellten 3D-Knüller „Battlecorps" und „Soul Star" sind Mega-CD-Exklusiv-Entwicklungen, bei denen jeder Super-Nintendo-Fan große Augen macht. „Chuck Rally" heißt der „Super Mario Kart"-Konkurrent von Core, der jedoch trotz putziger Dino-Grafik und rotierender Steinzeit-Kurse kaum an das Nintendo-Vorbild herankommt. An „Skeleton Krew", einem isometrischen Lasergefecht für CD 32 und Mega Drive, hat die Arbeit gerade erst begonnen. Für den Zerstörungsmarsch durch sechs Weltraumstationen nehmen wahlweise ein oder zwei Spieler vor dem Bildschirm Platz. Die Grafik von „Skeleton Krew" erinnert an „Alien" und ganz besonders an die „ABC Warrior", eine frühe Comic-Serie des englischen Splatter-Großmeisters Simon Bisley.

Activision hat das japanische Actionspiel „Biometal" für den europäischen Markt aufgekauft und mit 2-Unlimited-



CD-ROM

Spieletitelitel	Anbieter	System	Erscheinungs-termin
11th Hour	Virgin	3DO	3.Quartal
AV8B Harrier Assault	Domark	Mega CD	
Banshee	Core	CD 32	2.Quartal
Cannonfodder	Virgin	CD 32	2.Quartal
Cannonfodder	Virgin	Mega CD	3.Quartal
Chaos Engine	Mindscape	CD 32	erschienen
Creature Shock	Virgin	3DO	4.Quartal
Creature Shock	Virgin	CD-I	4.Quartal
Cyberwar	SCI	CD 32	4.Quartal
Demolition Man	Virgin	3DO	4.Quartal
Demolition Man	Virgin	Mega CD	4.Quartal
Dragon	Virgin	3DO	4.Quartal
Dragon Lore	Mindscape	3DO	4.Quartal
Dragon Lore	Mindscape	Mega CD	3.Quartal
Dragon's Lair	Sega	Mega-CD	2.Quartal
Flashback	Delphine/Sony	Mega CD	2.Quartal
Flashback	US Gold/Philips	CD-I	2.Quartal
Heart of the Alien	Virgin	Mega CD	2.Quartal
Inferno	Ocean	CD 32	2.Quartal
Lawnmower Man	SCI	Mega CD	4.Quartal
Magic Carpet	Electronic Arts	3DO	4.Quartal
Mega Race	Mindscape	Mega CD	2.Quartal
Mega Race	Mindscape	CD 32	2.Quartal
Mr Tuff	SCI	Mega CD	3.Quartal
Pro Striker	Philips	CD-I	2.Quartal
Radical Rex	Activision	Mega CD	4.Quartal
Rise of the Robots	Absolute Entertainment	3DO	4.Quartal
Rise of the Robots	Mirage	Mega CD	4.Quartal
Rise of the Robots	Mirage	CD 32	4.Quartal
Sabre Team	Krisalis	CD 32	2.Quartal
Shadow of the Beast 2	Psygnosis	Mega CD	2.Quartal
Soccer Kid	Krisalis	3DO	3.Quartal
Soccer Kid	Krisalis	CD 32	3.Quartal
Star Trek: Next Generation	Microprose	3DO	.Quartal
Theme Park	Electronic Arts	3DO	4.Quartal
Universe	Core	CD 32	2.Quartal
Uridium 2	Mindscape	CD 32	erschienen
World Cup USA 94	US Gold	Mega CD	3.Quartal

WELCHE HARDWARE MACHT DAS RENNEN?

CD-I

Droht der Videospiele-Markt am Überangebot mittelmäßiger Fließband-Software zu ersticken, freut sich das CD-I einer geordneten Produktpalette. Nahezu jeder der angekündigten Titel wirkt sauber produziert und pixelgenau auf das Zielpublikum zugeschnitten. Im Vergleich zu anderen Systemem werden auch Zukunft nur wenige CD-I-Spiele erscheinen. Davon unterstützen die meisten die neue MPEG-Cartridge und sehen dadurch noch eine Ecke imposanter aus. Digital-Video-Spielfilme und neue Vetriebs- und Marketingkonzepte könnten das CD-I aus dem bereits seit zwei Jahren andauernden Tiefschlaf wecken.

Mega Drive

Masse statt Klasse: Wegen einem Software-Strom, der im Angesicht der 32-Bit-Generation zu kläglichem Plätschern versiegen könnte, brauchen sich die Mega-Drive-Fans nicht zu sorgen. Fast jeder renommierte Hersteller hält zu Segas 16-Bitter und setzt brav Filme, Automaten und Nintendo-Titel um – es kommen mehr Spiele auf den Markt, als Ihr jemals kaufen könnt. Freilich fehlen die echten Innvationen. Nur Electronic Arts und Sega könnten dem Modul mit Extra-Speicher und Custom-Chips neues Leben einhauchen.

Super Nintendo

Ähnliche Situation wie beim Mega Drive – es gibt viel Neues, aber nur wenig wirklich Neues. Wenn Nintendo nicht (ähnlich wie Sega) in den Software-Ausstoß eingreifen könnte, wäre der Markt schon verloren. Neben Eigenprodukten können nur die Spiele weniger Lizenznehmer überzeugen. Auch der SFX-Chip wird in Zukunft wohl nicht allzuoft Verwendung finden.

PC

Nein, man braucht noch keinen Pentium, wenn man ein ordentliches PC-Spiel zocken möchte. Intel sähe das natürlich gerne, doch momentan scheinen die MS-DOS-Besitzer mit dem CD-ROM vollauf zufrieden. Double Spin sollte es jedoch schon sein, dann machen kommende CD-Sensationen wie „Lands of Lore 2" und „Eden" erst richtig Spaß. Als Spielemaschine (mit Schnickschnack à la Joypad und 3D-Maus) ist der PC voll auf der Höhe und sich der Treue der wichtigsten Spielehersteller sicher.

Mega CD

In Anbetracht der geringen Verbreitung des Mega CDs kann sich die Software durchaus sehen lassen. Bedeutende Hersteller wie Sega, Virgin, Sony/Psygnosis und Core werden in den nächsten Monaten sowohl aufgepeppte Umsetzungen, als auch beeindruckende Exklusiv-Entwicklungen ausliefern. Zudem sich die Spieleproduktion auf dem Mega CD nicht nur in Bezug auf die hohen ROM-Preise rechnet: Auch Spiele, die Batterie-gepuffertes RAM benötigen, werden von schlauen Herstellern gerne auf die CD umgesetzt – den Spielstand schluckt bekanntlich die Hardware.

CD 32

Totgeburten leben länger: Auch wenn sich kaum ein Hersteller an eine Exklusiv-Entwicklung für Commodores CD-Konsole wagt, wird die 32-Bit-Hardware mit reichlich Software unterstützt. Die meisten neuen Spiele für den in Europa noch sehr beliebten Amiga Heimcomputer werden auch in einer CD-32-Variante ausgeliefert, außerdem wird's vereinzelte Konvertierungen von PC-CD-ROM- und Mega-CD-Spielen geben. Nur MPEG-Spiele sind bisher noch nicht angekündigt. Das CD 32 bleibt als preisgünstige Konsolen-Alternative im Rennen.

3DO

Neben dem Electronic-Arts-Versprechen, dem 3DO auch weiterhin die Treue zu halten, gibt's nur wenige Lichtblicke für das Gerät. Vielleicht ermuntert die angekündigte 3DO-Karte, die jeden handelsüblichen PC in eine Multimedia-Konsole verwandelt, die Entwickler zu stärkerem Engagement.

Atari Jaguar

Die meisten englischen Hersteller sind an der 64-Bit-Hardware interessiert, doch keiner konnte ein spielbares Jaguar-Produkt präsentieren. Hoffentlich warten die Hersteller nicht zu lange mit ihrem 64-Bit-Einstieg – die ausgefeilte Technik verdient jedenfalls eine Chance.

PHILIPS INVENTS

CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.







Philips Consumer Electronics



PHILIPS INVENTS FOR YOU



PHILIPS

All Paramount titles © by Paramount Pictures. All rights reserved.



Action-Adventure zur TV-Serie: „The Next Generation" für Super Nintendo

Sound nachgerüstet. Ähnlich erging es „X-Kaliber 2097", das um Tekno-Klänge der Psykosonik aufgeputzt wurde. Daneben gibt's das langerwartetete In-House-Revival „Pitfall: The Mayan Adventure" (für Super Nintendo und Mega Drive), als auch das Dino-Jump'n Run „Radical Rex", das von den australischen Meisterprogrammierern Beam („Mechwarrior", „Shadow Run") entwickelt und vorerst nur in einer CD- und einer Modul-Version für das Mega Drive ausgeliefert wird. Langweile am ***Domark***-Stand: „Marko's Magic Football" ist ein Cartoon-Jump´n´Run mit WM-Thematik, das sich zumindest grafisch von der Super-Nintendo-Version „Soccer Kid" unterscheidet, „Kawasaki Superbikes" ein Motorrad-Rennen, das ab Oktober von der Time-Warner-Tochter *Tengen* vermarktet wird. Beide Spiele erscheinen für Mega Drive und Game Gear.

Accolade kündigt für das dritte Quartal „Speed Racer" sowohl für das Mega Drive („Challenge of Racer X") als auch für das Super Nintendo („Most Dangerous Adventure") an. Außerdem erscheinen bis Weihnachten „Brett Hull Hockey 2" und „Combat Cars" für das Mega Drive. Witziger und abwechslungreicher als der erste Teil sah „Bubsy 2" aus, das ebenfalls in diesem Jahr erscheint. Von den Videospiel-Umsetzungen der Football-Simulation „Unnecessary Roughness" (für PCs bereits erschienen) war in London noch nichts zu sehen. Für den Besucher unsichtbar blieb auch eine Vorabversion der Polygonen-Schlacht „Metaltech: Battledrome", das (gerüchteweise) erste Produkt für Segas „The Edge"-Projekt. Ausgerechnet ***Sierra***, ein Softwarehersteller mit deutlichen Berührungsängsten zum Konsolenmarkt, steht hinter dem 3D-Actionspiel, das noch in diesem Jahr durch das amerikanische Telefonnetz zischen soll.

Mit dem ***Bullfrog***-Chef und Populous-Erfinder Peter Molyneux traf sich MAN!AC zum Gespräch über die Umsetzung „Syndicate" und andere Konsolen-Projekte. Die zynische Bandenkrieg-Simulation mit Suchtfaktor wird gerade um Kompatibiliät zu einem Vier-Spieler-Adapter erweitert und sowohl für das Mega Drive als auch das Super Nintendo erscheinen. Da Bullfrogs neue Kreation „Theme Park" die PC-Hardware ganz schön zum Schwitzen bringt, interessiert sich Peter auch für das 3DO und den ***Atari*** Jaguar. Beide Konsolen werden mit den Umsetzungen aktueller PC-Spiele von Bullfrog unterstützt. Generell zeigten sich die Engländer Jaguar-freundlich. Doch außer vagen Absichterklärungen gab's zum Thema Atari in London nichts zu sehen oder zu hören. Selbst der überfällige Doom-Verschnitt „Alien vs. Predator" wurde nur in einer auf Anfang April datierten Version 0.93 gezeigt – bis zur Auslieferung vergehen also noch ein paar Wochen.

DIE SOFTWARE FÜR MEGA DRIVE UND SUPER NINTENDO ROLLT, DOCH NEUE IMPULSE KANN DIE FLIEßBANDWARE NICHT MEHR GEBEN. ERSTICKT DER 16-BIT-MARKT IM MITTELMAß?

Neben „The Incredible Hulk" war „World Cup USA 94" das Großereignis am ***U.S.-Gold***-Stand, ein offiziell lizensiertes Fußballspiel mit Batterie-Speicher für Super Nintendo, Mega Drive und Mega CD. 24 Nationen mit je 16 Spielern nehmen am Worlcup teil – für den Spieler bedeutet das drei verschiede Schwierigkeitslevel (Club, International und World Cup) und einen Zwei-Spieler-gegeneinander-Modus. Auf den Sega-Konsolen wird außerdem der Vier-Spieler-Adapter unterstützt. *wi*

MODULE: SUPER NINTENDO

Spieletitelitel	Anbieter	Erscheinungstermin
Addams Family Values	Ocean/Sony	2.Quartal
Al Unser	Mindscape	4.Quartal
Barkley: Shut Up & Jam!	Accolade	3.Quartal
Battletech	Activision	4.Quartal
Beauty & the Beast	Hudson	3.Quartal
Boxing Legends of the Ring	Electro Brain	
Cannon Fodder	Virgin	1995
Choplifter 3	Absolute	erschienen
Demolition Man	Virgin	4.Quartal
Desert Fighter	U.S. Gold	erschienen
Double Dragon 5	Tradewest	3. Quartal
Dragon	Virgin	3.Quartal
Eek the Cat	Ocean	2.Quartal
Fire Team Rogue	Accolade	4.Quartal
Goal	Virgin	3.Quartal
Green Lantern	Ocean	4.Quartal
Hyper V.Ball	Ubisoft	erschienen
Jammit	Virgin	2.Quartal
Jungle Book	Virgin	3.Quartal
Jurassic Park 2	Ocean/Sony	3.Quartal
Kick Off 3	Imagineer	3.Quartal
Legend	Sony	2.Quartal
Mario Andretti Racing	Ocean	4.Quartal
Metal Marines	Mindscape	erschienen
Mr Tuff	SCI	4.Quartal
NCAA Football	Mindscape	4.Quartal
Pitfall	Activision	3.Quartal
Rise of the Robots 1994	Absolute	4.Quartal
Shadow	Ocean	4.Quartal
Smash Tennis	Virgin	3.Quartal
Soccer Kid	Ocean	2.Quartal
Sparkster	Konami	4.Quartal
Spectre	SCI	2.Quartal
Spot goes to Hollywood	Virgin	1995
Star Trek: The Next Generation	Microprose	4.Quartal
Super Battletanks 2	Absolute/Sony	erschienen
Super Bomberman 2	Hudson/Virgin	4.Quartal
Syndicate	Ocean	2.Quartal
The Hulk	U.S. Gold	3.Quartal
Three Musketeers	Loriciel	4.Quartal
Thunder in Paradise	Mindscape	4.Quartal
Tinhead	Microprose	4.Quartal
Tiny Toons: World of Sports	Konami	4.Quartal
Turn'n Burn: No Fly Zone	Absolute/Sony	erschienen
Unnecessary Roughness	Accolade	4.Quartal
Val D'Isere	Mindscape	4.Quartal
Wold Soccer	Electro Brain	
X-Kalibre 2097	Activision	erschienen

MODULE: SEGA MEGA DRIVE

Spieletitelitel	Anbieter	Erscheinungstermin
Battledrome	Dynamix/Sierra	4.Quartal
Body Count	Sega	2.Quartal
Boxing Legends of the Ring	Electro Brain	3.Quartal
Combat Cars	Accolade	2.Quartal
Demolition Man	Virgin	4.Quartal
Dragon	Virgin	3.Quartal
Fire Team Rogue	Accolade	4.Quartal
Global Golf	Codemasters	2.Quartal
Goal	Virgin	3.Quartal
Jammit	Virgin	2.Quartal
Kawasaki Suberbikes	Domark/Tengen	3.Quartal
Kick Off 3	Imagineer	3.Quartal
Marko's Magic Football	Domark	2.Quartal
Mega-Swiv	Tengen	3.Quartal
Mr Tuff	SCI	1995
Pete Sampras Tennis	Codemasters	2.Quartal
Pete Sampray Tennis	Codemasters	2.Quartal
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	3.Quartal
RBI Baseball 94	Tengen	2.Quartal
Rise of the Robots	Mirage	4.Quartal
Shanghai 2	Activision	2.Quartal
Skeleton Krew	Core	3.Quartal
Snooker	Virgin	4.Quartal
Sparkster	Konami	4.Quartal
Spot goes to Hollywood	Virgin	1995
Syndicate	Electronic Arts	2.Quartal
The Hulk	U.S. Gold	3.Quartal
Three Musketeers	Loriciel	4.Quartal
Tinhead	Microprose	3.Quartal
Tiny Toons Sports	Konami	3.Quartal
Unnecessary Roughness	Accolade	4.Quartal
Whizz	Flair	2.Quartal
World Cup USA 94	U.S. Gold	2.Quartal


Idyllische Landschaft dank Bitmap-Textur: „Powerslide" für das 3DO.

MEGA DRIVE

Castlevania dt	109.90
Dr. Robotnik dt	109.90
Dragon's Revenge dt	109.90
FIFA Intern.-Soccer dt	109.90
Hyperdunk dt	119.90
Jungle Strike dt	109.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings us	119.90
Mega Turrican us	119.90
NBA-Jam dt	129.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Rocket Knight dt	99.90
Shadowrun us	124.90
Sonic III dt	134.90
Star Treck us	119.90
Street Fighter II CE dt	135.00
Subterrania us	119.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.90
Dune CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Lunar us CD	109.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Pirates Gold CD us	129.90
Third World War CD us	109.90
Tomcat Alley CD us	124.90
Wing Commander CD us	129.90
Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	199.00
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
6-Botton-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II	je 39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Art of Fighting dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Eye of the Beholder us	139.90
Final Fantasy II us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
R-Type III PAL	119.90
Rock'N'Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Shadowrun dt	139.90
Super Metroid us	139.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz	299.00
Super NES us inkl. RGB-Kabel und 220V Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbindung mit Umbau	29.00
Action Replay Pro II dt	119.90

NICE PRICE CORNER

Aladdin dt	79.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	79.90
Empire Strikes Back	119.90
Goof Troop dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	79.90
Mortal Kombat dt	99.90
Street Fighter II Turbo dt	109.90
Turn and Burn us	99.90

PHANTASYSPIELE

SHADOWRUN dt:

Grundregelwerk 2.01D	65.00
Deutsche Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990	
Asphaltdschungel	36.00
Strassensamuraikatalog	29.80
Deutschland in den Schatten	49.80

Das Schwarze Auge (DSA) dt:

Abenteuer Basis-Spiel	44.80
Das Einstiegs-Set in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel.	
Magie des Schwarzen Auges	44.80
Dunkle Städte, lichte Wälder	44.80
verschiedene Würfel	ab 1.20

D&D 2nd. Edition dt:

Spielerhandbuch	39.80
Das umfangreichste Rollenspiel	
Spielleiterhandbuch	38.00
Die Hilfe für den Master	
Mythen & Legenden	42.50
Quellenbuch über Götter, etc.	

BATTLETECH dt:

Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Würfel, Regelbuch und Datenbögen.
Hardware-Handbuch 3031 39.80

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren und Zubehör.

Street Winner II Joyboard
129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Spin-Master	329.00
Windjammers	369.00
World Heroes Jet	369.00

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Wir bieten Ihnen auch einen

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

TURBO GRAFX

das ist der Rest!!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache

WATCH-Promotionteam





Horror-Autor Stephen King schrieb mit seinem „Lawnmower Man" (dt. Titel „Der Rasenmähermann") ein Buch um die Gefahren von Virtual Reality. Die Geschichte dreht sich um Jobe Smith, den geistig arg beschränkten Gärtner des städtischen Friedhofs. Als er als Versuchskaninchen zeitweise in die virtuelle Welt eines Großrechners eintaucht, verändert er sich: Er mutiert erst zur Intelligenzbestie, später zum gnadenlosen Cyberspace-Killer, der immer mehr mit der virtuellen Welt verwächst.

Killer im System

Für Freunde eindrucksvoller Computereffekte startet am 19. Mai der Kinofilm "Der Killer im System". Die Geschichte des Streifens erinnert an Wes "Nightmare" Cravens "Shocker": Karl Hochman, ein bestialischer Killer, hat es auf Terry Munroe und ihren Sohn Josh abgesehen. Pech für Karl, daß er auf seinem Weg zu ihnen von der Straße abkommt und lebensgefährlich verunglückt. Der schwerverletzte Patient wird in ein Krankenhaus gebracht – die Ärzte versuchen alles, um ihn am Leben zu halten. Zur gleichen Zeit schlägt ein Blitz in das nahegelegene Kraftwerk ein – Karls Seele wird von einer gigantischen Ladung Elektrizität in den Hauptcomputer des E-Werks eingespeist. Als digitaler Geist kann er sich nun frei durch das Stromnetz der ganzen Stadt bewegen und in jedes elektrische Gerät schlüpfen – ein Alptraum beginnt. Nur mit der Hilfe des Computerspezialisten Bram Walker gelingt es Terry und ihrem Sohn schließlich, den Stecker zu ziehen...

"Der Killer im System" ist die jüngste Regiearbeit von Rachel Talalay, die bereits für "Nightmare 6: Freddy's Finale" verantwortlich zeichnete. In den Hauptrollen spielen Karen Allen (Terry Munroe), die wir als Indiana Jones' Freundin in "Jäger des verlorenen Schatzes" gesehen haben und Chris Mulkey (Bram Walker), der in der Kultserie "Twin Peaks" den Gangster Hank spielte. Da ein Teil des Films aus der Sicht des digitalisierten Verbrechers gezeigt wird, haben die Produzenten ein erfahrenes Gespann für die zahlreichen, atemberaubenden Computereffekten engagiert. Die Wahl fiel auf Richard Hollander und seine Firma VIFX, die bereits bei "Batman Returns" Erfahrung sammelten, und John Richardson ("Cliffhanger"). Ausgestattet wurde der Streifen von James Spencer, der schon bei "Gremlins" am Werk war. Wer auf Filme nach der erfolgreichen "Nightmare"/"Freitag, der 13."-Machart steht, wird sich auch mit dem "Killer im System" unterhalten. Freunde von Computerspezialeffekten sind ebenfalls richtig, obwohl die Tricks nicht die Klasse des "**Rasenmähermanns**" erreichen.

USA 1993, 93 Minuten, ab 19.5.94 im Kino



Mit Virtuality-Helm auf der Jagd nach dem „Killer im System"

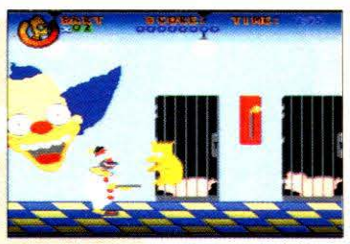


Der Bösewicht läßt sich eine Schandtat nach der anderen einfallen









Virtual Bart

Ungerechte Fernsehwelt: In den USA feiert die Anarcho-Clique "The Simpsons" einen Einschaltquotenrekord nach dem anderen, in Deutschland werden Simpsons-Addicts von Pro 7 auf Donnerstag-Mitternacht vertröstet, um sich an neuen Folgen zu laben. Acclaim läßt die deutsche Ignoranz kalt, und so arbeiten amerikanische Programmierteams unentwegt an neuen Simpsons-Videospielen.
Vorzeige-Rüpel Bart tritt in seinem ersten 16-MBit-Abenteuer auf, wo es ihn in die Fänge einer Virtual-Reality-Machine treibt. Auf seiner Reise durch intergalaktische Dimensionen besteht Bart ein halbes Dutzend total absurde Geschicklichkeits-Tests. Er ballert mit faulen Tomaten auf Klassenkameraden, besteigt den Mount Splashmore und verwandelt sich in ein Super-Schwein, das eingekerkerte Artgenossen befreit. Wenn Ihr einen Blick nach oben werft, seht Ihr eine Auswahl der Disziplinen.
Wie schon in den vorangegangenen Simpsons-Spielen trifft die Grafik auf den Punkt: Durchgeknallte Comic-Darbietungen und herzhaft zynische Animationen stehen dem TV-Vorbild in Nichts nach. Die gezeigten Bildschirmfotos stammen übrigens von einer frühen Version, die optisch noch überarbeitet wird.

Virtual Bart für Mega Drive und Super Nintendo, Acclaim, 16 MBit, ab August in Deutschland

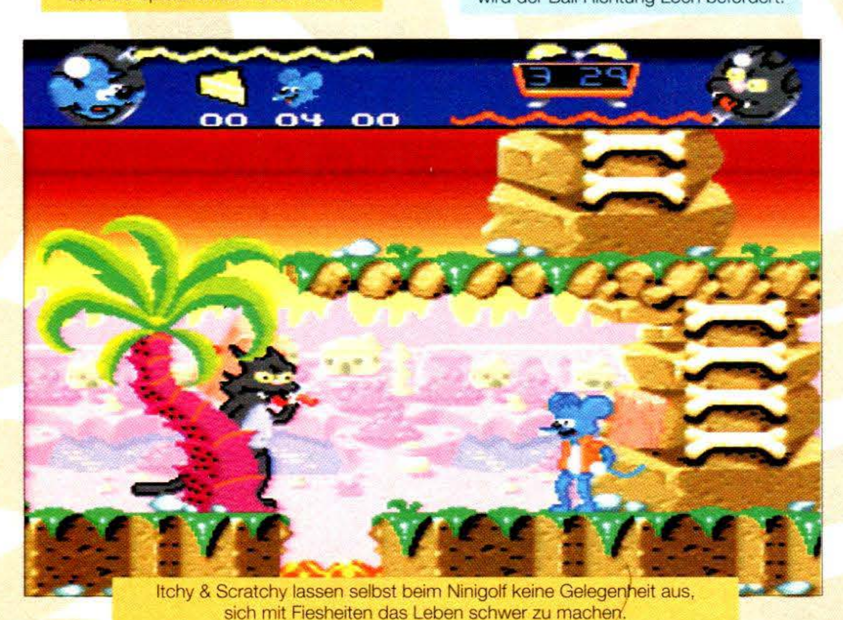


Glücksrad mit Bart Simpson: Welches absurde Spielchen darf's denn sein?





Itchy & Scratchy: Mit dem zarten Hammer wird der Ball Richtung Loch befördert.



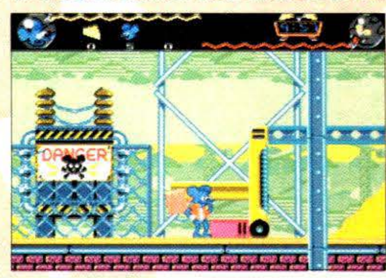
Itchy & Scratchy lassen selbst beim Ninigolf keine Gelegenheit aus, sich mit Fiesheiten das Leben schwer zu machen.

Splatter-Mania

Neben Bartman schätzt die Simpsons-Gemeinde insbesondere das herzallerliebste Fun & Fatalities-Duo "Itchy & Scratchy". Der post-moderne Tom & Jerry-Verschnitt mit den grellsten Killer-Combos in der Milchstraße tritt zu einem dezent ungewöhnlichen Minigolf-Wettbewerb an. Gespielt wird nicht auf traditionellen Bahnen, die Natur gibt das Terrain vor. Die einzelnen Löcher entpuppen sich als ellenlange Levels, die munter in alle Richtungen scrollen. Den Schläger könnt Ihr einerseits zum Vorwärtsdreschen des Balles verwenden, ihn jedoch auch als Allzweckwaffe gegen aggressive Feinde zweckentfremden.
Auch die Bilder von "Itchy & Scratchy" basieren auf nicht ganz fertigen Versionen. Das ein oder andere Sprite muß sich noch einer Frischpinselkur unterziehen. Erwartet einen Test der endgültigen 16-Bit-Module in einer der nächsten Ausgaben.

Itchy & Scratchy für Mega Drive und Super Nintendo, Acclaim, 8 MBit, ab Juli in Deutschland







Itchy & Scratchy: Ungewöhnliches Umfeld für den Minigolf-Sport.

Capcom recycelt: Die „Street Fighter"-Erfinder werden „Bionic Commando" (siehe Test der Game-Boy-Adaption in dieser Ausgabe) und das Action-Adventure „Gargoyle´s Quest" (auf NES und Game Boy sehr erfolgreich) demnächst für das Super Nintendo veröffentlichen. Klar, daß neue Levels und 16-Bit-Features ins Spiel kommen.
Sega sagt ab: Die Consumer Electronics Show in Chicago (vom 23. bis 25. Juni) wird wahrscheinlich ohne Beteiligung von Sega über die Bühne gehen. Stattdessen soll eine Sega-only-Präsentation in Orlando, Florida, stattfinden.
Viper beißt PS-X: Konami schickt ihr Vorzeige-Raumschiff auf Sony-Kurs. Eine „Gradius"-Version dürfte zu den ersten PS-X-Spielen gehören.
EA goes Tennis: Im Herbst ergänzt EA Sports die Produktpalette mit dem überfälligen „EA Tennis". Ob´s so gut wird wie „FIFA Soccer"?



KON

Konzerngründer Kagemasu Kouzuki ist heute Chairman der Konami Co., Ltd.

Ohne Simon, die Probotectoren und den Raumjäger Vic Viper wäre die Videospielewelt nur halb so spannend, ohne die Turtles, Parodius und die Tiny Toons fehlte der Spieleszene viel Witz und Komik. Die Konami-Helden gehören seit den 80er Jahren zu den erfolgreichsten Spielfiguren. Schon seit einigen Jahren hat sich der japanische Entwickler vom Status eines Exklusiv-Produzenten von Nintendo-Software befreit und erfüllt auch die Modul-Wünsche von Sega-Anhängern. In Japan unterstützt Konami darüberhinaus NECs PC-Engine sowie die FM-Towns-Reihe und steht kommenden 32-Bit-Systemen aller Hersteller aufgeschlossen gegenüber.

Es war einmal...

...im Jahr 1969. Der traditionsreiche Spielehersteller wird von Kagemasa Kouzuki gegründet und produziert zunächst Videospielautomaten. „Scramble", „Pooyan" und Tutankham" waren selbst im Spielhallen-feindlichen Deutschland Renner. Als Anfang der 80er Jahre die ersten Videospielkonsolen und Heimcomputer auf den Markt kamen, kauften namhafte westliche Firmen die Rechte an den Hits und schufen Modul- und Diskettenversionen für alle wichtigen Systeme. Erst 1982 wagte sich Konami selbst auf den amerikanischen Markt, zwei Jahre später durch die Gründung der Konami Ltd. in London auch nach Europa. Im Dezember 1984 öffnet die Konami GmbH in Frankfurt ihre Pforten. Die deutsche Tochter ist inzwischen für die Vermarktung und den Vertrieb der Konami-Spiele über ganz Kontinental-Europa verantwortlich.

Der internationale Durchbruch kam für die Erfinder so unterschiedlicher Spieleknüller wie „Gradius" (eines der besten

Das Kölner Programmier-Team Factor 5 kommt mit „Probotector 2" auf dem Game Boy gut voran. Das technisch unglaublich versierte Alien-Gemetzel orientiert sich an „Super Probotector" auf dem Super Nintendo und erlaubt Euch, manche der 16-Bit-Levels auf dem Handheld nachzuspielen.

Probotector

Auf den Nintendo-Konsolen haben sich die „Probotector"-Module als erste Adresse für ideenreiche Bildschirm-Action etabliert. Nach mehrjähriger Wartezeit nehmen Mega-Drive-Besitzer an dem Söldner-Spektakel teil: Konami spendiert 16 MBit, um „Probotector" standesgemäß in Szene zu setzen. Aus dem wenig ausschweifenden Namen solltet Ihr keine falschen Schlüsse ziehen: Sega-Fans wird ein komplett neu ausgetüfteltes Level-Design geboten, bewährte Extras harmonieren mit innovativen Features. Erstmalig dürft Ihr aus vier Spielfiguren wählen: Neben dem leidgeprüften Robo-Fighter stehen eine tapfere Amazone und wahrscheinlich ein Wolfsmensch zur Verfügung. Die endgültige Entscheidung über das Einsatz-Team fällt erst in den Sommermonaten. Wenn Ihr Euch für einen Lieblingskämpfer entscheidet, ändert sich nicht nur das Aussehen des Sprites: Je nach Held erlebt Ihr unterschiedliche Levels. Werden die meisten der elf Spielstufen von allen Protagonisten besucht, sind spezielle Szenarios exklusiv für das jeweilige Alter Ego reserviert. Keine Frage, daß Euch erlaubt wird, den Aliens zu zweit gleichzeitig einzuheizen.



Zunächst befindet sich der Obermotz hinter dem Wasserfall, tritt dann jedoch fulminant in der Vordergrund.







Viele Sprites, große Sprites und jede Menge Special-FX: Konami hat sich bei der Gestaltung von Bösewichten enorm viel Mühe gegeben und schockt mit unzähligen Mittelgegnern.

KONAMI 95 POWER

Vergangenheit und Zukunft des Videospiel-Pioniers: Konamis Modul-Offensive im Herbst 94 setzt auf zeitgerechte Lizenz-Titel, hält jedoch die Tradition in Ehren. MAN!AC wirft einen exklusiven Blick auf die Weihnachtshits und entstaubt die Grundpfeiler des Konami-Erfolges.

Ballerspiele der Welt), „Track & Field" (spektakuläres Sportspiel der 80er Jahre) und das abwechslungsreiche Prügelspiel „Yie Ar Kung Fu" durch den Erfolg des Nintendo Entertainment System. Fanden die in der 80er Jahren populären MSX-Heimcomputer außerhalb Japans kaum Freunde, schlug das NES weltweit ein. Mitverantwortlich dafür waren neben den Nintendo-Helden Mario und Zelda auch die Hits von Konami: 1985 erschien mit „Castlevania" ein Gruselabenteuer, das Millionen in den Bann schlug und bis zum heutigen Tag auf den wichtigsten Konsolen fortgesetzt wird.

Konamis Hit-Bibliothek für das NES kann sich sehen lassen: Neben „Castlevania", „Gradius" und „Probotector" samt Fortsetzungen, haben´s die „Teenage Mutant Hero Turtles" den Kids weltweit angetan. Dabei sind die Kampfschildkröten ursprünglich keine Konami-Erfindung. Doch der Videospielhersteller hatte das Potential der Film- und Comic-Helden schnell erkannt und eine Exklusiv-Lizenz erworben: Weltweit darf nur Konami Videospiele um die pizzamampfende Chaoten-Clique entwicklen und vermarkten. Das letzte Spiel um die Turtles heißt „Tournament Fighters" und ist eine fetzige Zwei-Spieler-Prügelei im „Street Fighter"-Stil.

Der Rang als Teenie-Idole Nummer 1 wurde den Turtles nur hausintern strittig gemacht. Mit den Videospiel-Rechten zu Spielbergs TV-Cartoon-Serie „Tiny Toons" bewies Konami erneut Fingerspitzengefühl: Die Abenteuer um Buster Bunny & Co entwickelten sich zum Millionenseller und festigten Konamis



Yasuo Nishimura ist der Präsident der Konami Co., Ltd. in Japan



Hinter jedem Spiel stecken kreative Köpfe: Spezialisten für Computergrafik und Animation tüfteln an der Erstellung von Spielfiguren und Hintergründen

In den verschiedenen Tabellen bewerten wir Konami-Spiele mit Sternchen. Je mehr Sternchen ein Titel bekommt, desto besser ist er.
★: mies
★★: solide
★★★: gut
★★★★: super
★★★★★: Meisterwerk

In Sachen Extras hat Konami ebenfalls eine Änderung vorgenommen: Gesammelte Waffen finden sich in einer Anzeige am oberen Bildschirmrand wieder. Auf Knopfdruck schaltet Ihr zwischen den Extras hin und her. Laser, Lenkraketen und Streuschuß zählen u.a. zu den fünf verschiedenen Waffensystemen. Wie schon erwähnt, wecken einige Gegner und Hintergrundgrafiken Erinnerungen an vergangene „Probotector"-Abenteuer, doch selbst abgebrühte Super-Nintendo-Kämpfer werden durch zahllose Premieren herausgefordert. Grafisch legt Konami im Vergleich zu „Castlevania – New Generation" dramatisch zu. In den Levels jagt ein Spezialeffekt den anderen, bildschirmfüllende Endgegner, kippende Hochhäuser und jede Menge Zoom- und Rotations-Überraschungen halten den Spieler bei Laune.

Selbst die frühe Version, die MAN!AC für diesen Artikel zur Verfügung stand, ließ keinen Zweifel aufkommen, daß Konami ihre „Probotector"-Saga am Herzen liegt. Unser angekündigtes Interview mit den japanischen „Probotector"-Entwicklern (samt neuen Bildern und Infos) holen wir in einer der nächsten Ausgaben nach.



Der Fiesling ist fantastisch animiert und wirft mit schrottreifen Autos um sich.





Auf dem Mega Drive läßt Euch Konami die Wahl aus vier Probotectoren: Darunter befindet sich ein Mädel, der typische Roboter-Söldner und eine Art Wolfsmensch.

MD ANIMANIACS SN

Nein, „Animaniacs" ist nicht das Spiel zur überaus beliebten Spiele-Bibel MAN!AC, sondern die Umsetzung der gleichnamigen Warner-TV-Serie. Produziert von Steven Spielberg, treten die Animaniacs die Nachfolge der Tiny Toons an. Die Hauptdarsteller sind angeblich den drei Warner-Geschwistern nachempfunden – auf

Reputation als hochkarätiger Hit-Lieferant. Besonders erfreulich ist dabei, daß die Japaner ihre teuer erworbenen Lizenzen nicht mit 08/15-Produktionen verwässern, sondern Spielspaß-geprüfte Qualitäts-Module abliefern. Konami vermeidet sogar die üblichen 1:1-Umsetzungen gestandener Verkaufsschlager: Ob Toons oder Castlevania, Super-Nintendo- und Mega-Drive-Adaptionen werden auf die jeweilige Hardware angepaßt und mit neuen Levels und

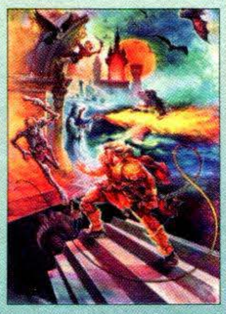
Castlevania

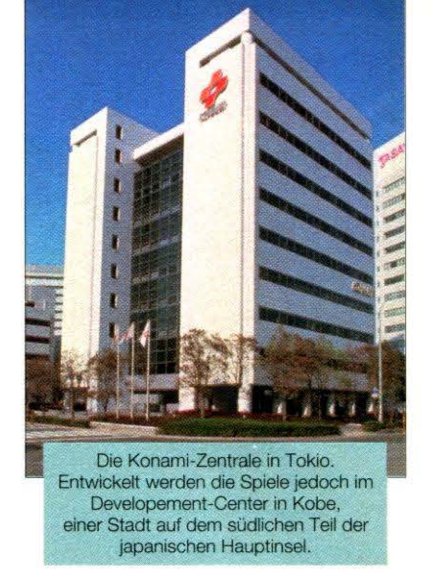
Als harmloses MSX-Spiel feiert Dracula-Jäger Simon seine Spielepremiere, als Elite-Peitschenschwinger hüpft er noch heute durch die Wohnzimmer. Leider wollte uns Konami nicht verraten, ob an dem Gerücht von „Super Castlevania 5" fürs Super Nintendo etwas dran ist. MAN!AC ist sich allerdings sicher, daß Simon zu den ersten Helden zählt, die 32-Bit-Erfahrungen sammeln.



Super Castlevania 4 (Super Nintendo)

Titel	System	Bewertung
Castlevania	NES	★★★
Castlevania 2: Simon´s Quest	NES	★★
Castlevania 3: Dracula´s Curse	NES	★★★★
Castlevania Adventure	Game Boy	★★★
Castlevania 2: Belmont´s Revenge	Game Boy	★★★★
Super Castlevania 4	Super NES	★★★★
Castlevania: New Generation	Mega Drive	★★★





Die Konami-Zentrale in Tokio. Entwickelt werden die Spiele jedoch im Developement-Center in Kobe, einer Stadt auf dem südlichen Teil der japanischen Hauptinsel.

Features garniert.

Damit neben dem Spielablauf und der Grafik auch Sound und Musik stimmen, beschäftigt Konami professionelle Studio- und Live-Musiker. Drei Dutzend Musikstücke sind für ein hochkarätiges Modul keine Seltenheit. Daß sich Konami-Musik hören lassen kann, wissen nicht nur die Joypad-Akrobaten: In Japan gibt´s Videospiel-Musik-CDs, neuarrangiert und eingespielt, über den normalen Musikhandel.

Als Ende 1990 das Super Nintendo in Japan erschien, war Konami einer der ersten Spielehersteller, der mitmischte. Auf der Grundlage der 16-Bit-Technik der Nintendo-Konsole übertraf Konami sich selbst. Das grafisch und akustisch bombastischste Actionspiel heißt „Super Probotector", das lustigste Ballerspiel der Welt ist die aufgepeppte Automatenumsetzung „Parodius". So war unter den Sega-Fans die Freude groß, als Konami versprach, auch für das Mega Drive zu entwickeln. Das hauseigene Maskottchen Sparkster hatte gar auf Segas 16-Bit-System Premiere.

1994 ist Konami mit gut 800 Mitarbeitern und einem Kapital von acht Milliarden Yen ein High-Tech-Konzern, der auf vielerlei Gebieten aktiv ist. Neben Spielzeug entstehen an speziellen Forschungs- und Fertigungsstätten integrierte Schaltkreise und andere elektronische Bauteile, die später in Küchenmaschinen oder Bürocomputern Verwendung finden. Auch in die Netzwerk-Technologie und CD-ROM-Entwicklung wird viel Geld investiert. Leider sind die ersten Konami-CD-Spiele in Deutschland nicht zugänglich: „Lethal Enforcers" für Mega-CD erschien wegen der blutigen Handlung nicht (der Grau-Import ist mittlerweile indiziert), das Cyberspace-Adventure „Snatcher" für NECs PC-Engine ist hier ebenfalls fehl am Platz. Eventuell kommen wir jedoch in den Genuß der gerade in Entwicklung befindlichen Mega-CD-Umsetzung.

Coming soon

In Zukunft baut Konami auf gesunde Mischungen: Obwohl ein großer Teil der hausinternen Entwickler zu den neuen Konsolen abkommandiert wurde (definitiv arbeitet Konami an Spielen für



Gute Vorlagen werden zu Spitzenspielen: Neben den eigenen Helden erweckt Konami auch internationale Zeichentrick- und Comic-Helden zum Videospielleben.

deutsch: Yakko, Wakko und Dot. Dot ist ein liebliches Mädel, das im Spiel mit Küssen um sich wirft und manche Probleme einfach wegflirtet. Wakko setzt eher auf schlagende Argumente: Im Notfall zieht er seinen Hammer und drischt hemmungslos auf Gegenstände und Widersacher ein. Yakko wiederum wirkt ein wenig verspielt. Sein Talent beschränkt sich auf das Schieben und Ziehen von Objekten – wenn er nicht gerade Ball spielt. Das Trio mit vier Fäusten hat ein Dutzend Levels zu bestehen, in dem die persönlichen Talente eine entscheidende Rolle spielen. Ähnlich wie in „Lost Vikings" steuert Ihr alle drei Hauptdarsteller. Der Anführer agiert, die beiden anderen trotten hinterher – auf Knopfdruck ändert Ihr die Reihenfolge. Als Schauplatz hat Konami die Warner-Filmstudios auserkoren. Dementsprechend vielfältig präsentieren sich die Levels: Vom Science-fiction-Umfeld, über Unterwasser-Abenteuer bis hin zu Fantasy-Szenarios wird das ganze Spektrum der Hollywood-Kulissen geboten. Die zuckersüß animierte Grafik erinnert ab und zu an die Tiny Toons, gefällt aber mit eigenständigen Gags.





Hat der Anführer sicheren Boden unter den Füßen, landet auch das Gefolge ohne Verletzungen.







Jeder Held hat unterschiedliche Talente: Dot haucht Küßchen (links), Yakko kann Gegenstände verschieben und Wakko haut mit dem Hämmerchen zu.

Gradius



Parodius (Super Nintendo)

Ein Meilenstein der Konami-Geschichte: Mit „Gradius" beeinflußte Konami eine Generation von Ballerspiel-Designern. Das zukunftsweisende Extra-Systeme wird auch heute noch bemüht. Auch wenn zur Zeit keine neuen Videospiel-Episoden in Planung sind, dürfen zumindest Spielhallenbesucher frohlocken: In Kürze veröffentlicht Konami die Arcade-Automaten „Gradius 4" und Parodius ´94". Die MAN!ACs können es kaum erwarten...

Titel	System	Bewertung
Gradius	NES	★★★★
Life Force (Salamander)	NES	★★★
Gradius 2 (Vulcan Venture) (1)	NES	★★★★★
Parodius	NES	★★
Nemesis	Game Boy	★★★★
Nemesis 2	Game Boy	★★★★
Parodius	Game Boy	★★★★★
Gradius 3 (1)	Super NES	★★★
Parodius	Super NES	★★★★★

Anmerkung:
(1) nicht in Deutschland erschienen

Tiny Toons

Titel	System	Bewertung
Tiny Toon Adventures	NES	★★★★
Trouble in Wackyland	NES	★★★
Cartoon Workshop	NES	★★
Bab´s big Break	Game Boy	★★★
Montana´s Movie Madness	Game Boy	★★★
Buster busts loose	Super NES	★★★★
Busters hidden Treasure	Mega Drive	★★★★★

Buster busts loose (Super NES)

Die „Tiny Toons"-Spiele sind der definitive Bestseller von Konami – dank der hervorragenden Spielqualität auch zurecht. Im Gegensatz zu den bisherigen Jump´n´Runs erleben die kommenden 16-Bit-Toons sportliche Wettkämpfe.



Project Reality, Sony PS-X und Segas 32-Bit System), werden ab Herbst die treuen 16-Bit-Liebhaber mit frischen Modulen versorgt. Wie Ihr an der Tabelle seht, werden Mega Drive und Super Nintendo gleichermaßen bedient – selbst Game-Boy-Titel haben sich in die „Kommt demnächst für Eure Konsole"-Liste verirrt.

Erfolgs-Mischung Nummer 2 bezieht sich auf das Verhältnis von Eigenentwicklungen und Lizenz-Produkten. Außer den „Probotector"-Versionen für Mega Drive und Game Boy läßt sich kein Konami-Klassiker blicken. Leider sind zur Zeit keine 16-Bit-Updates von „Gradius" oder „Castlevania" geplant. Dafür freut sich das Eigengewächs Sparkster auf ein systemübergreifendens Revival: Drei Mal „Rocket Knight" mit jeweils unterschiedlichen Levels und Spielinhalten. An der Lizenz-Front hat Konami fleißig eingekauft: Über die sportliche Rückkehr der „Tiny Toons" sickern nur wenige Informationen durch. Fest steht jedoch, daß beide 16-Bitter von hüpfenden Toons verschont bleiben, und daß Mega-Drive- und Super-Nintendo-Besitzer total verschiedene Toons-Freizeitaktivitäten nachspielen werden. Ebenfalls im Dunkeln bleibt die exklusive Super-Nintendo-Adaption von „Batman – The animated Series". Wir tippen auf ein actionhalti-

Probotector

Klasse statt Masse: Die Probotectoren (im Original „Contra") entfachten auf jedem System ein bombastisches Action-Feuerwerk. Die Verkaufszahlen spiegelten die Extraklasse zwar nicht konsequent wieder, doch Konami hält seinen Vorzeige-Söldnern die Stange. Jeder Action-Fan sollte die Probotectoren für sein System im Regal stehen haben.

Super Probotector (Super Nintendo)

Titel	System	Bewertung
Probotector	NES	★★★★
Probotector 2	NES	★★★★★
Contra 3 (1)	NES	★★
Probotector	Game Boy	★★★★
Super Probotector	Super NES	★★★★★

Anmerkung:
(1) nicht in Deutschland erschienen





In den Warner-Filmstudios finden sich vielerlei Kulissen. Dementsprechend abwechslungsreich gestalten sich die Abenteuer der „Animaniacs".

Oberflächlich betrachtet flutscht „Animaniacs" ins Jump´n´Run-Genre ab. Nach wenigen Spielminuten stellt sich jedoch heraus, daß Ihr ohne Köpfchen nicht weit kommt. Viele Rätsel, deren Lösung in engem Zusammenhang mit den Talenten der Helden stehen, peppen den Geschicklichkeitstest auf. „Animaniacs" ist alles andere als ein „Me too"-Produkt, sondern beweist dank frischen Spielideen und rundum sympathischer Präsentation, daß fähige Entwickler auch ´94 kreative 16-Bit-Module programmieren können.

Sparkster

MD SN

1993 feierte Konamis frischgebackenes Maskottchen Sparkster als „Rocket Knight" seine Spiele-Premiere, und die Mega-Drive-Besitzer labten sich an einem der grafisch und spielerisch besten Action-Spiele der letzten Jahre. Nach mehreren guten Konami-Adaptionen auf Segas 16-Bitter, zeigten die vollständig neu entwickelten „Rocket Knight Adventures" erstmalig, warum der „Gradius"-Erfinder im Nintendo-Lager seit fast zehn Jahren einen famosen Ruf genießt.

Im Herbst ist für Super-Nintendo-Fans die Zeit des Neids endlich vorbei: Mit „Sparkster" setzt Konami das Mega-Drive-Vorbild nicht einfach um, sondern



Keine Angst vor großen Gegnern: Sparkster muß den Obermotz des ersten Levels im Gesicht treffen.

ges Kampfspiel – mehr darüber lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Als Ersatz für die verblassenden „Turtles" läßt Konami im Oktober die „Biker Mice from Mars" an den Start: In dem ausgeflippten TV-Cartoon dreht sich alles um außerirdische Mäuschen, die auf ihren Future-Harleys die Gegend unsicher machen. Da sich Sega die Lizenz für ihre Konsolen gesichert hat, bleibt Konami „nur" die Super-Nintendo-Adaption. Entsprechend der Thematik wird an einer Ein- bis-Zwei-Spieler-Raserei gearbeitet, die entfernt an „Rock´n´Roll Racing" erinnert. Die Mäuse flitzen um die Wette, setzen fiese Extras ein und rüsten ihre Maschinen Runde für Runde auf. Auch dieses Spiel befindet sich zur Zeit in der Entwicklung, so daß noch lange nicht alle Features feststehen.

Der Schwerpunkt des Konami-Programms liegt eindeutig bei Action und Jump 'n Run. Allerdings wollen die Japaner in Zukunft mehr Abenteuerspiele anbieten

Jump´n´Run
Action-Adventure
Sport
Action

Konamis 16-Bit-Spiele

Titel	Genre	Erhältlich in	Bewertung
Super Nintendo			
Axeley	Action	D/USA/J	★★★
Baseball („Powerful...")	Sport	J	k.A.
Batman Returns	Action	D/USA/J	★★
Cybernator (1)	Action	D/USA/J	★★★
Gradius 3	Action	USA/J	★★
Legend of Mystical Ninja	Action-Adventure	D/USA/J	★★★★
Legend of Mystical Ninja 2	Action-Adventure	J	★★★★★
Lethal Enforcers	Action	USA/J	indiziert
NFL Football	Sport	D/USA/J	★
Parodius	Action	D/USA/J	★★★★★
Pop´n´Twin Bee	Action	D/USA/J	★★★
Prince of Persia (1)	Jump´n´Run	D/USA/J	★★★
Rainbow Bell Adventures	Jump´n´Run	D/USA/J	★★★
Sunset Riders	Action	D/USA/J	★★★
Super Castlevania 4	Jump´n´Run	D/USA/J	★★★★
Super Probotector	Action	D/USA/J	★★★★★
TMHT: Turtles in Time	Action	D/USA/J	★★★
Tiny Toons	Jump´n´Run	D/USA/J	★★★★
TMHT: Tournament Fighters	Action	D/USA/J	★★★★
Zombies (2)	Action	D/USA/J	★★★
Mega Drive			
Castlevania: New Generation	Jump´n´Run	D/USA/J	★★★
Hyperdunk	Sport	D/USA/J	★★
Lethal Enforcers	Action	USA/J	indiziert
Rocket Knight Adventures	Action	D/USA/J	★★★★★
Sunset Riders	Action	D/USA/J	★★
TMHT: Hyperstone Heist	Action	D/USA/J	★★★
Tiny Toons	Jump´n´Run	D/USA/J	★★★★★
TMHT: Tournament Fighters	Action	D/USA/J	★★★
Zombies (2)	Action	D/USA/J	★★★
Mega-CD			
Lethal Enforcers	Action	USA/J	indiziert

Anmerkungen: (1) von NCS in Japan entwickelt, (2) von LucasArts in den USA programmiert, D: Deutschland, J: Japan

Zu den spektakulärsten Konami-Titeln der zweiten Jahreshälfte können wir Euch schon jetzt eine ganze Menge verraten: Die fabelhaften „Animaniacs", Probotectors furiose Mega-Drive-Premiere und Sparksters zweites Videospiel versprechen allesamt hochkarätigen Spielspaß. Mehr dazu auf diesen Seiten.

Teenage Mutant Hero Turtles

Heute ist die Begeisterung für die Kampfschildkröten abgeflaut, zu Beginn der 90er Jahre waren die Multimedia-Helden die absoluten Kids-Idole. Zur Zeit ist es unwahrscheinlich, daß Konami noch ein Spiel rund um die „Teenage Turtles" veröffentlichen wird. Interessanterweise war dei den vielfältigen Modul-Interpretationen kein Spielspaß-Überknaller dabei – die „Street Fighter"-Variante „Tournament Fighters" hält tapfer die Pole Position.



Tournament Fighters (Mega Drive)

Titel	System	Bewertung
Teenage Mutant Hero Turtles	NES	★★
The Arcade Game	NES	★★★
The Manhatten Projekt (1)	NES	★★★
Fall of the Foot Clan	Game Boy	★★
Back from the Sewers	Game Boy	★★★
Radical Rescue	Game Boy	★★
Turtles in Time	Super NES	★★★
Tournament Fighters	Super NES	★★★★
The Hyperstone Heist	Mega Drive	★★★
Tournament Fighters	Mega Drive	★★★★

Anmerkung:
(1) nicht in Deutschland erschienen

gönnt dem Rocket Knight ein ganz spezielles Action-Modul. Unser Held hat eine Diät hinter sich und präsentiert sich schlanker und fitter denn je zuvor. Sein Raketenrucksack wurde natürlich nicht wegrationalisiert: Haltet Ihr den Schuß-Knopf länger gedrückt, beschleunigt Sparkster blitzschnell in die gewünschte Richtung. Neu ist die Salto-Attacke, die mit den L- und R-Tasten ausgeführt wird. Trotz des Limits von 8 MBit steht den Super-Nintendo-Besitzern ein mächtiges Action-Jump´n´Run bevor: Nicht weniger als 11 Levels, die wiederum in Abschnitte unterteilt wurden, sind zu bewältigen. Sparkster startet traditionell auf grüner Wiese, um sich mit seinen Lauf-, Flug-, Hänge- und Gleit-Talenten vertraut zu machen. Später nimmt er auf einem mechanischen Vogel Strauß Platz, geht schwimmen, entert ein U-Boot, besucht ägyptische Pyramiden, eisige Gletscher und Stahlfabriken. Sogar eine Shoot´em-Up-Szene (vertikales Scrolling) wird dem tapferen Rocket Knight nicht erspart.

Auf dem Mega Drive schlägt Sparkster andere Wege ein: Die oben erwähnten Super-Nintendo-Spielstufen muß er im Sega-Land gar nicht oder in abgeänderter Form durchqueren. Beide 16-Bit-Versionen erscheinen im Herbst.

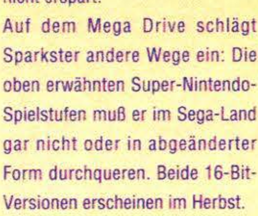






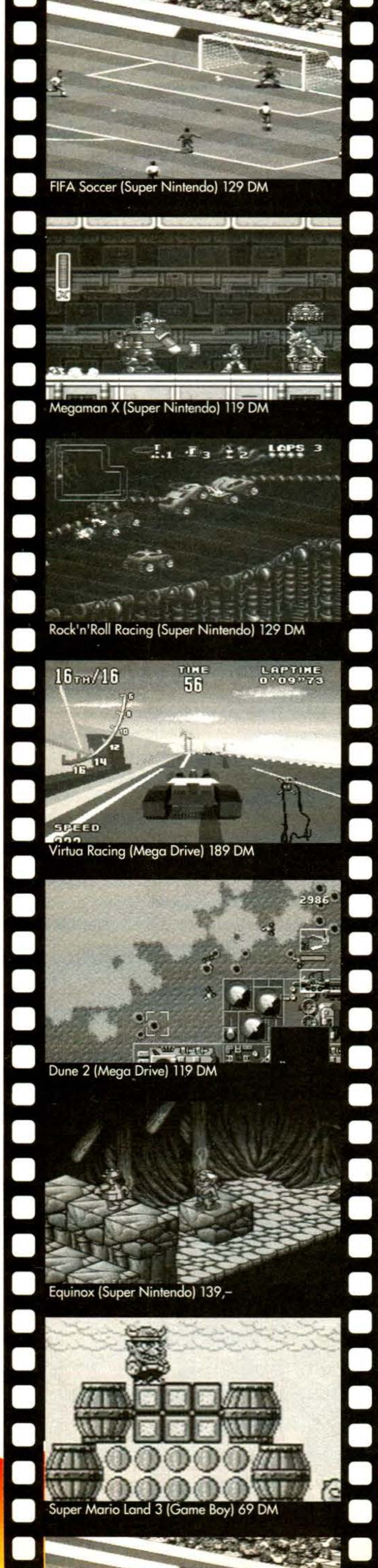
Ähnlich wie in „Rocket Knight Adventures" auf dem Mega Drive nehmen die Sparkster-Gegner unbekleidet reißaus. Im rechten Bild folgt der Held seiner entführten Geliebten.





Konami-Spiele 94/95

Titel	System	Genre
Animaniacs	Super NES	Rätsel-Jump´n´Run
Animaniacs	Mega Drive	Rätsel-Jump´n´Run
Tiny Toons: Wacky World of Sports	Super NES	Sport
Tiny Toons Sports	Mega Drive	Sport
Batman: The animated Series	Super NES	k.A.
Probotector	Mega Drive	Action
Probotector 2	Game Boy	Action
Sparkster	Super NES	Jump´n´Run
Sparkster	Mega Drive	Jump´n´Run
Sparkster	Game Boy	Jump´n´Run
Snatcher	Mega-CD	Adventure
Biker Mice from Mars	Super NES	Rennspiel



FIFA Soccer (Super Nintendo) 129 DM

Megaman X (Super Nintendo) 119 DM

Rock'n'Roll Racing (Super Nintendo) 129 DM

Virtua Racing (Mega Drive) 189 DM

Dune 2 (Mega Drive) 119 DM

Equinox (Super Nintendo) 139,–

Super Mario Land 3 (Game Boy) 69 DM

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,–; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,–

THEO KRANZ VERSAND & LADEN

Mega Drive

Artikel	Preis
Multi Mega	989,–
Mega Drive II ohne Spiel	199,–
Action Replay Pro	109,–
6 Button Controller	38,–
6 Button Infrarot (2 Pads)	89,–
RGB-Scart Kabel (Mega Drive II)	29,–
Andretti Racing (Juni)	109,–
Art of Fighting (Mai)	119,–
Castlevania Next Generation	99,–
Champ. World Class Soccer	109,–
Dune 2	119,–
FIFA Soccer	109,–
Hyperdunk	119,–
Joe & Mac	99,–
Landstalker (dt. Texte & Tipsbuch)	129,–
Lost Vikings	109,–
Marcos Magic Football (Juni)	129,–
McDonalds Treasure Land	109,–
NBA Jam	129,–
NHL Hockey 94	109,–
Pete Sampras Tennis (Juni/Juli)	109,–
PGA Euro Tour Golf	119,–
Prince of Persia	109,–
Shinobi 3	104,–
Sonic 3	139,–
Star Trek Next Generation (Juni/Juli)	129,–
Streets of Rage 3 (Mai)	139,–
Sub Terrania	119,–
ToeJam & Earl 2	119,–
Virtua Racing (Mai)	189,–
WWF Royal Rumble	129,–

Mega CD

Artikel	Preis
Mega-CD 2 ohne Spiel 1 Jahr Garantie	499,–
Dune CD	109,–
Ground Zero Texas	119,–
Jurassic Park	89,–
Lunar Silverstar	119,–
Monkey Island (Mai/Juni)	119,–
Mystery Mansion	109,–
NHL Hockey 94 CD	109,–
Powermonger CD	119,–
Price Fighter	119,–
Robo Aleste	104,–
Silpheed	89,–
Sonic CD	89,–
Soulstar (Mai/Juni)	119,–
Terminator	109,–
Thunderhawk	109,–
WWF Rage in the Cage	109,–

Master System

Artikel	Preis
Aladdin	94,–
Donald Duck 2	79,–
F-1	79,–
Road Rash	84,–
Ultimate Soccer	89,–

Game Gear

Artikel	Preis
Game Gear TV Set	289,–
Aladdin	79,–
Jurassic Park	79,–
Marko's Magic Football (Juni)	94,–
NBA Jam	89,–
Pinball Wizard (Mai)	89,–
Road Rash	84,–

Super Nintendo

Artikel	Preis
Power Station	189,–
Super Nintendo Power 3 Set	299,–
Action Replay Pro	109,–
Joypad Original Nintendo	29,–
Art of Fighting (Mai)	139,–
Bugs Bunny (Mai)	144,–
Champion World Class Soccer	129,–
Equinox	139,–
F-1 Pole Position	129,–
FIFA Soccer (Juni)	129,–
Final Fight 2	129,–
Jammit (Mai)	139,–
John Madden '94	119,–
Mario's Time Machine (Mai)	139,–
Mega Man X (Mai/Juni)	119,–
Metal Marines	129,–
Might & Magic 2	139,–
Mystical Ninja	129,–
NBA Jam	144,–
NHL Hockey 94	119,–
Pinball Dreams (Mai)	119,–
Pirates of the Dark Water (Mai)	144,–
Rock'n'Roll Racing (April)	129,–
Shadow Run	139,–
Skyblazer	129,–
Super Hockey	119,–
Super Pang	129,–
Super Star Wars 2: E.S.B.	139,–
Virtual Soccer (Juni)	119,–
World Cup Striker	139,–
Young Merlin	139,–

NES

Artikel	Preis
Turtles Tournament Fighters	94,–
Dschungelbuch	94,–

Game Boy

Artikel	Preis
Mario Land 3: Wario Land	69,–
Castle Quest	59,–
Dschungelbuch	69,–

Sonderpreise (nur solange Vorrat reicht)

Super Nintendo

Artikel	Preis
Flashback	94,–
King Arthurs World	69,–
Mortal Kombat	119,–
Street Fighter II Turbo	129,–
Super Bomberman	74,–

Mega Drive

Artikel	Preis
Aladdin	99,–
Street Fighter II	119,–
Snake Rattle & Roll	49,–
Tiny Toon Adventures	89,–

Master System

Artikel	Preis
Global Gladiators	39,–
Wimbledon 2	39,–

Game Gear

Artikel	Preis
Global Gladiators	39,–

Game Boy

Artikel	Preis
R-Type 2	39,–

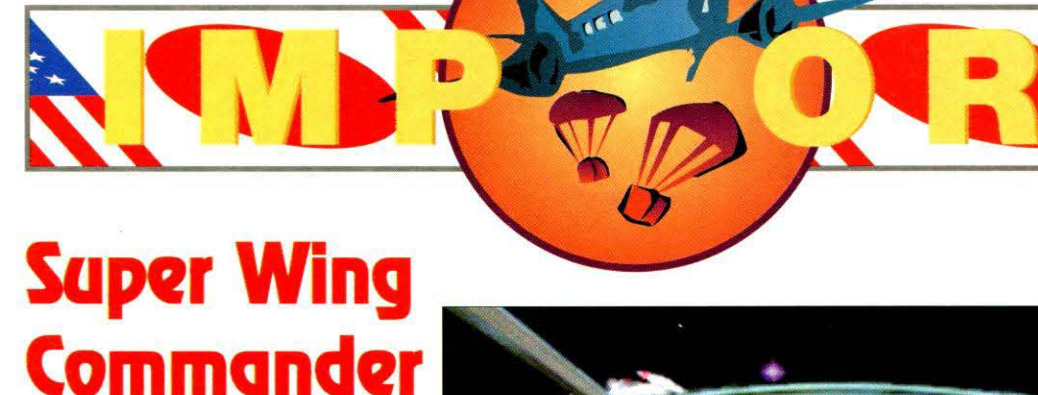


Multi Mega 989,– DM

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG



Super Wing Commander

An Bord der Tiger's Claw trefft Ihr auf Piloten beiderlei Geschlechts, den Kommandanten und Einsatzleiter sowie auf einen redseligen Barkeeper (ganz unten). Euer Schlafsaal dient als Save-Menü – in jedem der sechs Betten „schläft" ein Spielstand.







Nach befriedigenden Nintendo- und Sega-Versionen ruft der 3D-Klassiker „Wing Commander" nach stärkerer Hardware – die beliebten 16-Bit-Konsolen waren nicht schnell genug, um dem PC-Vorbild hinterherzukommen. Origin, Erfinder der Sternensaga und Angehöriger der 3DO-treuen Electronic-Arts-Familie, nutzte die 32-Bit-Hardware der CD-Konsole, um die Handlung aufzupeppen, die Grafik zu verschönern und Sprachausgabe für alle Protagonisten einzubauen. „Super Wing Commander" ist keine sture 1:1-Umsetzung, sondern eine zeitgemäße Neuinszenierung.



Kampf um die „Exeter": Der terranische Schlachtkreuzer ist in einen Kilrathi-Hinterhalt geraten. Zusammen mit Eurem Wingman haut Ihr die Gefährten 'raus.

Ihr gehört zur Besatzung des Sternenkreuzers „Tiger's Claw", dem letzten Schiff der menschlichen Weltraumflotte. Die Alien-Rasse Kilrathi hat die Erde angegriffen, kontrolliert nun die wichtigsten Transportwege und versucht auch die Tiger Claw aus dem Weltall zu pusten. Zum Glück hat sich eine Gruppe waghalsiger Sternenkrieger auf dem Mutterschiff versammelt. Major Chen „Bossmar" Kien, Captain „Angel" Devereaux und sieben andere Piloten brennen nur auf den Einsatzbefehl. Vor jeder Mission lauscht Ihr dem Briefing, das Euch Aufgabe und Kampfgefährten zuteilt. Danach schickt Euch eine Take-Off-Sequenz ins 3D-Gemetzel. Egal, ob Ihr eine „Hornet", „Rapier" oder „Scimitar" steuert, immer steht Euch ein ausgefeiltes Navigations- und Kommunikationssystem zur Verfügung. Geratet Ihr in ein Gefecht, unterstützt die Bordelektronik zielgenaues Feuern. Die Landung übernimmt der Autopilot. Im All habt Ihr absolute Bewegungsfreiheit und manövriert den Feind mit Rollen oder Loopings aus. Ein Treffer bedeutet nicht das sofortige Aus: Mal schmort nach dem Raketeneinschlag die Zielautomatik, mal zerbläst ein Laserstrahl die rechte Bordkanone. Auch wenn Ihr mit heiler Haut dem Kampf entkommt, kann es sein, daß das Missionsziel verfehlt oder gar ein Kamerad getötet worden ist. Abhängig von Eurem Erfolg entwickelt sich die Handlung, geht's zur Ordensverleihung oder auf eine Strafexpedition.

Mit „Super Wing Commander", der DeLuxe-Version der erfolgreichsten Science-fiction-Oper, läßt Origin die Muskeln spielen. Wer erwartet hat, daß die Amis angesichts des mickrigen 3DO-Marktes eine halbherzige Konvertierung vorlegen, muß seine Meinung revidieren. Trotz kleiner Flüchtigkeitsfehler und Ladepausen bringt Euch „Super Wing Commander" die richtige Mischung aus Präsentation (Grafik-Pomp, Donner-Soundtrack und Dauer-Sprachausgabe) und tiefem Spielwitz. Das bisher beste 3DO-Actionspiel.



Der Frachter im Kilrathi-Kreuzfeuer. Geht er hops, seid Ihr Euren Job los.

Vor, zwischen und nach den Einsätzen unterhalten Euch aufwendige 3D-Animationen und Small-Talk in Englisch.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ORIGIN
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	ENDE 1994
SPIELSPASS	81 %

Die Konkurrenz: Die besten 3D-Weltraumspiele

Total Eclipse

3DO: Technisch ähnlich wie „Super Wing Commander", doch lange nicht so komplex und edel ausgestattet. Ihr düst durch Tunnelsysteme und über schwerverteidigte Planetenoberflächen – Feuerkraft ist alles, großartige Abwechslung gibt's keine. Wird auch in für MS-DOS-kompatible PCs erscheinen.



Hersteller: Crystal Dynamics, USA
Erscheinungsjahr: 1993
Darstellungsart: Bitmap-verkleidete Polygongrafik, Bitmap-Sprites
Stärken: Beeindruckende Grafik, sehr unkompliziert ★★★★

Star Wing

Super-Nintendo: Dramatische Echtzeit-Schlacht am Ende der Galaxis: Dank Super-FX-Chip und orchestralem Soundtrack das packendste aller 3D-Action-Spiele. Die lineare Handlung (eine Mission nach der anderen, aber drei verschiedene Routen) wird von spaßigen Manövern und Funkverkehr der drei niedlichen Geschwader-Kameraden Peppy, Falco und Slippy aufgelockert.



Hersteller: Nintendo, Japan/England
Erscheinungsjahr: 1993
Darstellungsart: In Echtzeit berechnete 3D-Polygongrafik, vereinzelte Bitmap-Texturen, Bitmap-Hintergründe
Stärken: Gute Dramaturgie, gnadenlose Action ★★★★★

Silpheed

Mega CD: Das einzige Spiel in der 3D-Riege, bei dem Ihr niemals aus dem Cockpit, sondern von knapp hinter dem eigenen Sternenjäger auf das galaktische Schlachtfeld blickt. Dramaturgische Intermezzi (in vorher berechneter Polygongrafik), glasklare Sprachausgabe und ein hämmernder Soundtrack steigern den Spielspaß. Nach wie vor ist „Silpheed" einer der stärksten Titel für Segas Mega CD.



Hersteller: Game Arts, Japan
Erscheinungsjahr: 1993
Darstellungsart: Vorberechnete 3D-Polygongrafik, kleinere Gegner als bei Echtzeit-Polygonen
Stärken: Tolle Grafik, unkomplizierte Action ★★★★



Der Sternenkämpfer im Laser-Feuerwerk: Sturzkampf-Attacke auf einen Kilrathi-Zerstörer.

Rebel Assault

PC CD-ROM: Die CD-Überraschung aus dem Software-Haus von George Lucas:

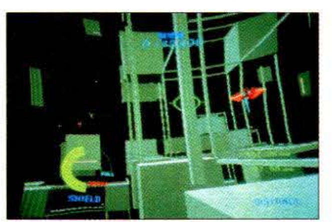


Die Bitmap-Sternenflotten und -Planetenoberflächen sind so auf CD abgelegt, daß sie auf kleine Kurskorrekturen reagieren und ein teuflisch echtes Fluggefühl vermitteln. Innerhalb Eurer Flugroute könnt Ihr frei manövrieren. Der symphonische Soundtrack und die Filmschnipsel zwischen den Einsätzen entführen Euch in das „Star Wars"-Universum.
Für das Mega CD soll „Rebel Assault" ebenfalls erscheinen, das CD-I wird mit einer MPEG-Video-Version bedacht.

Hersteller: LucasArts, USA
Erscheinungsjahr: 1994
Darstellungsart: lineare und manipulierbare Videosequenzen, kleinere Gegner als Polygone
Stärken: Geschickte Inszenierung mit echtem Star-Wars-Feeling, schnelle Grafik, gute Action ★★★★★

Star Blade

Automat: Das große Vorbild von Star Wing und Silpheed. Die Hammer-Grafik wird in allen Details vorberechnet auf den Bildschirm geladen. Das Mission-Briefing dient als passendes High-Tech-Intro, danach wartet ein streng lineares Abenteuer als Bordschütze auf Euch – die Route dürft Ihr nicht verlassen.



Hersteller: Namco, Japan
Erscheinungsjahr: 1992
Darstellungsart: Vorberechnete 3D-Polygongrafik
Stärken: Schnelle und aufwendige Grafik, krachender Sound ★★★★

Wing Commander Komplett

Wing Commander
Origin
PC 1990: Der Erstling überzeugt durch komplexe Handlung und Missions-Struktur; als Szenario-Disks erschienen „The Secret Missions" und „The Secret Missions 2: Crusader".

Wing Commander 2
Origin
PC 1991: Ähnliches Spiel, doch aufwendigeres Drumherum: Im All bekommt Ihr's mit neuen Kilrathis zu tun, auf der Tiger's Claw lauert ein Verräter. Als zusätzliche Szenarios wurden die „Special Operations" ausgeliefert.

Wing Commander
Mindscape
Super Nintendo 1992: Linientreue Umsetzung, die die Hardware überfordert – die Grafik ist grob und recht lahm.

Wing Commander Secret Mission
Mindscape
Super Nintendo 1993: Umsetzung der Wing Commander-Szenarios. Etwas flotter, aber mit ähnlichen Mängeln wie das erste Modul behaftet.

Wing Commander Academy
Origin/Electronic Arts
PC 1993: Back to School: Lieblose Wing-Commander-Aufarbeitung.

Wing Commander
Game Arts/Sega
Mega CD 1994: Das langerwartete CD-Wing-Commander unterscheidet sich von der PC-Version durch das gebremste Spieltempo und die schon integrierte Sprachausgabe.

Super Wing Commander
Origin/Electronic Arts
3DO 1994: Das bisher beste Wing Commander: Überarbeitete Grafik, stimmungsvolle Zwischensequenzen und erfreulich wenig Wartezeiten

Wing Commander 2
Electronic Arts
Mega Drive 1994: Diese Electronic-Arts-Produktion soll durch einen Spezial-Chip zum besten 16-Bit-Wing-Commander werden.



Twisted



Die Gameshow: Geliebt, gehaßt und ein fester Bestandteil des Nachmittagsprogramms. Die interaktive Revolution macht vor den Einschaltquoten-Garanten natürlich nicht halt. 3DO-Erfinder Trip Hawkins höchstpersönlich produzierte zusammen mit den Kollegen von Electronic Arts die erste Videospiel-Gameshow: "Twisted".

Die Kandidaten solltet Ihr ebenso wenig ernst nehmen wie das ganze Spiel.





Sechs **extrovertierte Kandidaten** buhlen um die Teilnahme. Zwei müssen mindestens an den Start, bei vier Spielern ist Sense. Nachdem der Schwierigkeitsgrad gewählt wurde, beginnt für die Wagemutigen der Ernst des Spiels. Sie stehen am Anfang einer Wendeltreppe mit knapp hundert Stufen. Je nach Würfelglück geht´s pro Spielrunde bis zu fünf Stufen weiter. Je nachdem, auf welcher Stufe der Kandidat landet, erwartet ihn ein Bonus (nochmal würfeln), stellt er sich dem "Wheel of Torture" (auch selten) oder steht der "Matrix" gegenüber. Jedes Feld der 3x3-Matrix symbolisiert eine bestimmte Aufgabe (siehe Fotos unten). Habt Ihr den ausgewählten Test mit Glück und Geschick bestanden, dürft Ihr erneut würfeln. Sieger ist, wer als erster die Treppe komplett bestiegen hat.

"Twisted" spielt sich besser, als es sich anhört. Die Entwickler bewiesen erfrischenden Humor, indem sie die TV-Vorbilder gehörig auf die Schippe nahmen. Die einzelnen Disziplinen sind allesamt gut spielbar und dennoch überzeugend schräg. Angefangen vom immer-grinsenden Showmaster, über seine herrlich dusslige Assistentin bis hin zu den durchgeknallten Kandidaten, sammelt "Twisted" Bonuspunkte. Wer gute Englischkenntnisse hat, vorwiegend im Freundeskreis spielt (es gibt keinen Solo-Modus) und "ein etwas anderes Spiel" abkann, ist mit "Twisted" gut bedient. Die Ladezeiten halten sich trotz ständiger Sprachausgabe, vielen Full-Motion-Video-Einspielungen und den unverzichtbaren Werbeblöcken in akzeptablen Grenzen.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151

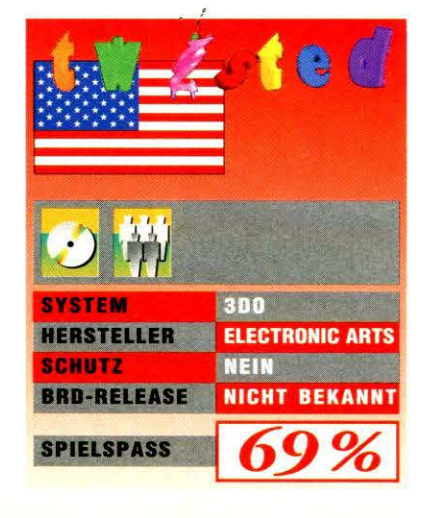


In der Matrix wählt Ihr aus neun „Ereignisfeldern": Ein Spieler bestimmt die vertikale Reihe, der andere die horizontale.

Um dem "Wheel of Torture" zu entkommen, müßt Ihr den Feuerknopf drücken, wenn drei gleiche Symbole den umrandeten Bereich (oben Mitte) durchqueren.



In der „Matrix" verbergen sich u.a. "Trivial Pursuit"-Fragen aus verschiedenen Bereichen, Verschiebe-Puzzles und akustisches Memory.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	69 %

Sewer Shark

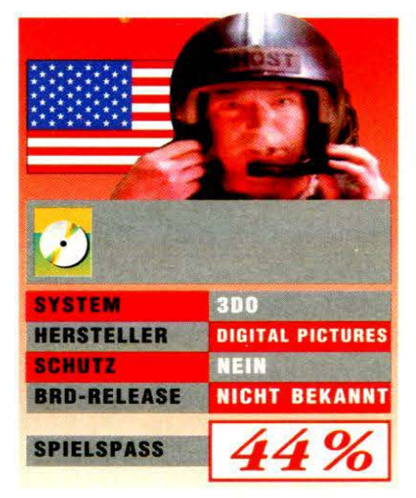
Mega-CD-Fans kennen das Spiel schon seit gut zwei Jahren: Ihr seid der Pilot einer bewaffneten Kanalsonde, die in ferner Zukunft durch unterirdische Entsorgungssyteme rast und Ungeziefer per Laserstrahl entsorgt. Euer erfahrener Co-Pilot Ghost gibt Euch die nächsten Wegänderungen an, außerdem müßt Ihr in Energiegängen Eure Bordbatterie rechtzeitig auffüllen.

Das Spiel entstand unter der Regie von Oscar-Preisträger John Dykstra schon Mitte der 80er Jahre. In subjektiver Perspektive fahrt Ihr durch Realfilmgänge, die Gegner wurden per Puppentrick oder Computer animiert und ins Spielgeschehen eingebaut. Spielerisch ist das Ganze recht simpel: Ihr lenkt das Zielkreuz, steuert in die vorgegebenen Gänge und schaut Euch Filmsequenzen an, die die Handlung weiterspinnen. Was beim ersten Mal spektakulär aussieht, erweist sich bald als monoton: Die Gänge sehen immer gleich aus, trotz besserer Grafik ist das Flugtempo langsamer als auf dem Mega-CD. Außerdem müßt Ihr dieselben Levels immer wieder spielen, da es kein Paßwort gibt.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151



Die Kanäle wurden als Modell gebaut und per Miniaturkamera gefilmt



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	44 %

YOUNG MERLIN

NEU!

YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer…“ „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten.“ (Video Games 11/93) „Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)

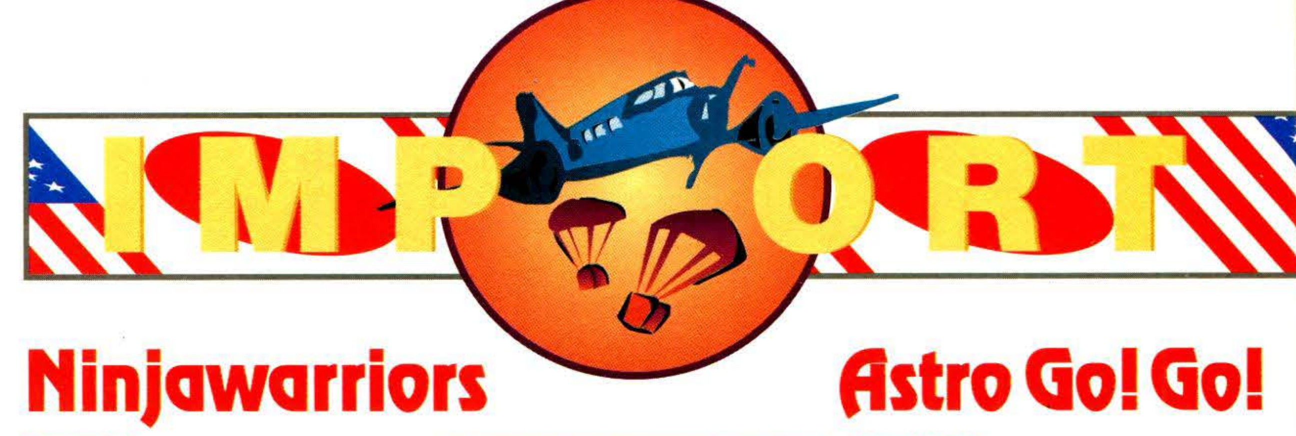
Alle Screens aus der SNES-Version.





VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG

VIRGIN is a registered trademark of VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH. Nintendo®, SNES™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. © 1993 Virgin Games Ltd. All rights reserved. © 1994 Westwood Studios.



Ninjawarriors

Als "Ninjawarriors" in den Achtzigern die Spielhallen unsicher machte, fiel das "Final Fight"-Vorbild insbesondere durch drei nebeneinander postierte Monitore auf. Ähnlich wie der Actionfetzer "Darius" aus dem gleichen Haus wurde das Spielfeld des Horizontal-Prüglers auf das Dreifache gestreckt. Die Heimversionen mußten auf diesen Bonus verzichten, und so war "Ninjawarriors" auf Konsolen nicht annähernd so erfolgreich wie als Arcade-Original.
Die aktuelle Super-Nintendo-Version ist definitiv die beste Konsolen-Umsetzung: Spielerische Altersschwächen konnte Taito zwar nicht wegprogrammieren, dafür gönnten sie dem Ninja-Spektakel ausgezeichnete Grafik, liebevolle Animationen und leisteten sich keinen Technik-Faux-Pas – ganz im Gegensatz zur fürchterlich schlechten Mega-CD-Adaption (zum Glück nur als Japan-Import verfügbar).
Ihr wählt aus drei **Spielfiguren** (in puncto Schnelligkeit und Schlagpower dezent unterschieden) und legt Euch pro Level mit einer Hundertschaft Messerstechern, Karatekas, Robotern und Scharfschützen an. Meist wehrt Ihr Euch mit simplen Schlagkombinationen und effektiven Smart-Bomben – laßt Euch aber nicht davon abhalten, herumliegendes Mobiliar als Wurfgeschoß einzusetzen oder mit Feinden um Euch zu werfen. Daß die spielerisch anspruchslose Klopperei dennoch gefällt, hat sie ausschließlich der Sorgfalt der Entwickler zu verdanken. Es gibt kaum fiese Stellen, der Schwierigkeitsgrad auf Stufe "Normal" läßt auch Anti-Prüglern eine Chance, und gelegentlich eingestreute grafische Gags halten den geneigten Spieler bei Laune. Im Vergleich zum ähnlich "niveaulosen" "Batman Returns" von Konami gefällt mir die Taito-Neuheit eine Winzigkeit besser – trotzdem prangt über der Wertung die Erkenntnis "nur für Fans des Genres". Der Schwierigkeitsgrad „normal" tendiert übrigens zu „leicht". Hartgesottene Prügler sollten deshalb von vornherein auf „hard" stellen.

Das Helden-Trio setzt auf unterschiedliche Waffen. Kunoichi führt in jeder Hand einen Dolch, der Ninja wehrt sich mit bloßen Fäusten und Android Kamaitachi hat messerscharfe Arme.

KAMAITACHI

KUNOICHI

NINJA


Ein Kettensägen-Massaker droht: Der Fiesling ist am Kopf verwundbar.





Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



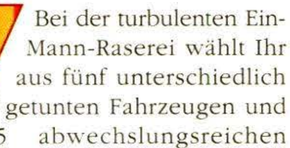
Straßen in Flammen: Wenn unser Held mit seinen blitzenden Stahlkrallen zuschlägt, hat selbst Mr. Big nichts zu lachen.



MBIT 12

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TAITO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	61 %

Astro Go! Go!



Bei der turbulenten Ein-Mann-Raserei wählt Ihr aus fünf unterschiedlich getunten Fahrzeugen und 15 abwechslungsreichen Strecken: Neben Magneten, High-Speed-Beschleunigern und Sprungschanzen gibt es auch Felder, die Eure Fahrtrichtung beeinflussen, Gummibänder, die Euch kreuz und quer über die Rennstrecke schleudern und Ventilatoren, die Euch in die Lüfte blasen. Im "Time Trial"-Modus rast Ihr auf Zeit, während im "Grand Prix"-Modus geschicktes Einsetzen von Extras und rücksichtsloses Schneiden von Gegnern gefragt ist. Nach jeder absolvierten Runde erhaltet Ihr ein Extra, das sich taktisch verwenden läßt. "Astro Go! Go!" ist trotz technischer und grafischer Vorzüge (selten konnte man eine derart bunte Mode-7-Fahrbahn bewundern) keine Konkurrenz zum Geschwindigkeitsrausch "F-Zero", bietet aber vielfältige Extras, durchgeknallte Strecken und ein rasantes Fahrgefühl.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151


Kunterbunt & Extra-lastig: Rennsport-Freaks mit Knuddel-Faible greifen zu.



MBIT 8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	MELDAC
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	74 %

King of Dragons

Das finstere Mittelalter ruft: Drachen entführen Prinzessinnen, Monster plündern friedliche Dörfer. Nur ein tapferer Spieler kann allein oder mit einem Waffengefährten den Heerscharen des Bösen Paroli bieten. Ihr wählt aus fünf Charakteren – wehrhafter Zwerg, Ritter im Kettenpanzer, Schwertkämpfer, Zauberer oder Elf – und zieht dann durch 24 Levels. Alle Figuren haben neben einem Energiekostenden Kampfzauber verschiedene Stärken und Schwächen: der Elf ist wendig, aber schwach, der Ritter ist bärenstark, aber nur für Feinde in nächster Nähe gefährlich. Neben einer Angriffswaffe beherrscht jede Figur einen Verteidigungszauberspruch, der auf Kosten eigener Energie Bösewichten mit Blitz oder Feuer den Garaus macht.

Wie in einem Rollenspiel baut Ihr im Lauf der Reise Euren Angriffs- und Verteidigungslevel auf: So gibt´s zur Belohnung für bestandene Heldentaten durchschlagkräftigere Waffen, bessere Schilde und mehr Lebensenergie.

Mit Eurer Waffe vertrimmt Ihr Horden von Wolfswesen, Drachen und Skeletten und an jedem Levelende ein hartnäckiges Fabelwesen. Zwischendurch sammelt Ihr jede Menge Extras, die erledigte Monster hinterlassen oder die in herumstehenden Schatztruhen versteckt sind. Doch auch letzteren könnt Ihr in Capcoms Fantasy-Welt nicht trauen – ab der ersten Hälfte des Spiels warten statt Schatzkisten auch tückische „Mimics" (üble, als Extras getarnte Überraschungen) auf Euch.

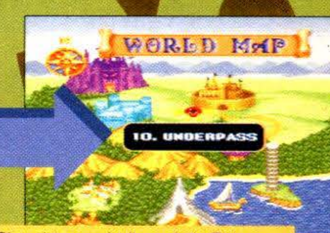
Beim Automaten täuschte die bunt-spektakuläre Grafik über die spielerischen Schwächen hinweg, in der abgespeckten Super Nintendo-Variante langweilt das ewig gleiche Ritual "Ab nach rechts und Monster vermöbeln". Anfänger haben nur mit einem Kampfgefährten eine Chance, denn ab dem zwölften Level kommt's rechts happig. "King of Dragons" ruckelt und flackert und ist in jeder Beziehung schwächer als Sega ähnliches (aber mittlerweile indiziertes) "Golden Axe". Nur Fans des Automaten und des Vorgängers "Knights of the Round" sollten die magische Knüppeltour mit vereinzelten Gags aufnehmen.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



Nachdem Ihr ein paar Hundertschaften der üblichen Durchschnittsmonster gemetzelt habt, kämpft Ihr gegen gerissene Endgegner.





Nach der Auswahl des Charakters geht Ihr auf die Reise durch 24 mehr oder weniger kurze Levels

Dies ist einer der kürzesten Levelabschnitte der Geschichte

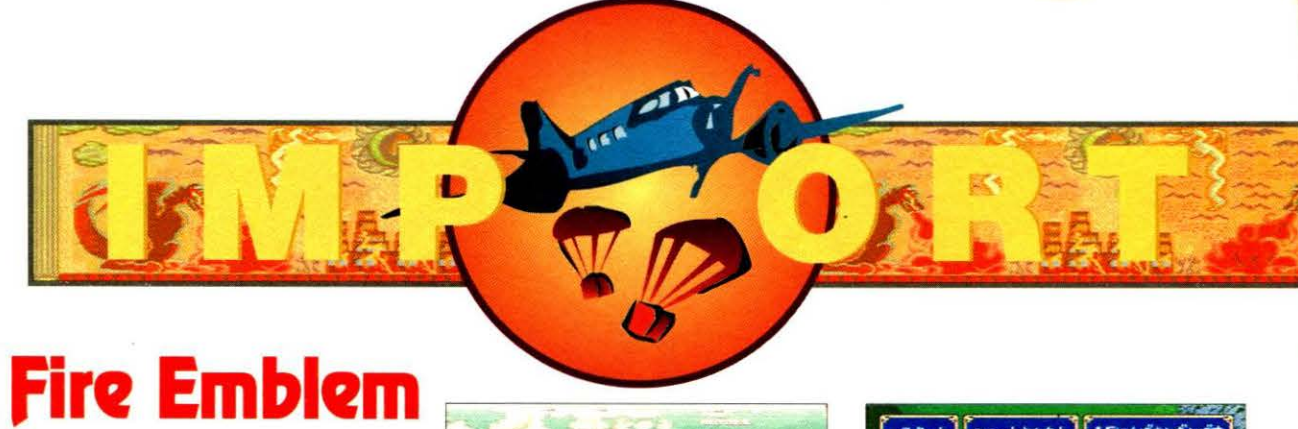
„King of Dragons" erinnert an Segas „Golden Axe" (in Deutschland indiziert)



MBIT	16
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	60 HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	59 %

Japanische Mega-CD-Besitzer mit Rollenspielneigung dürfen sich freuen: Neben dem lange angekündigten „Lunar 2 – Eternal Blue", erscheint Climax´ Strategie-Epos „Shining Force" ebenfalls noch in diesem Sommer auf CD. Dabei basieren Charaktere und Handlung von „Shining Force CD" auf der Game-Gear-Version, die im letzten Jahr in Japan erschien. Selbstverständlich werden Grafik, Umfang und Sound an die Hardware-Vorteile des Mega-CD angepaßt. Erhalten bleiben dagegen Benutzerführung und Spielablauf aus der Vogelperspektive, der bei den strategischen Kämpfen in eine animierte Seitensicht umblendet. Eine übersetzte englische oder gar deutsche Version ist im Moment sehr unwahrscheinlich.

Sega hat in Japan überraschend Fotos der endgültig gestylten Saturn-Konsole veröffentlicht. Die quadratische Multimedia-Kiste (laut Sega „Dual CPU Multi Amusement Player") ist knapp fünf Zentimeter hoch und mißt an den Seiten jeweils rund zwanzig Zentimeter. Vorne sind zwei Joystickports eingelassen (natürlich mit einem neuartigen Stecker), für Power und CD-Zugriff leuchten entsprechende Lämpchen. Ähnlich wie beim Mega-CD 2 wurde die Motorlade weggelassen. Auf Knopfdruck öffnet sich die CD-Abdeckung, und Ihr könnt die Silberscheibe einlegen. Hinter dem mittig postierten CD-Laufwerk fand der Modulschacht Platz. Das Power-Quadrat ist in edlem Silber gehalten und mit 36 MBit RAM-Speicher für alle Notfälle gerüstet. Die restlichen technischen Daten haben sich gegenüber unserem Artikel „Sega: The next Generation" in der letzten MAN!AC nicht geändert.



Fire Emblem

Nachdem Nintendo momentan an einer deutschen Version des Action-Adventures „Secret of Mana" arbeitet und danach voraussichtlich das Strategieepos „Ogre Battle" für den hiesigen Markt vorbeitet, wird ein deutsches „Fire Emblem" nicht vor 1995 erwartet.

SN

Die Geschichte ist alt, und auch der Spielablauf ist nicht mehr der jüngste. "Fire Emblem" wurde im April vor drei Jahren als Strategie-Großprojekt für das Nintendo Entertainment System ausgeliefert, jedoch niemals außerhalb Japans veröffentlicht. Auch in der neuen Super-Nintendo-Version spielt Ihr den Prinzen eines bedrohten Märchenreiches und zieht aus, der Armee des Bösen ein Schnippchen zu schlagen. Um Euch hat sich eine verwegene Gruppe von Kämpfern geschart, in der einzig Euer alter Waffenmeister schon etwas Kampferfahrung mitbringt. Jedes Kapitel der Saga erlebt Ihr als taktische Schlacht, die Ihr auf einer scrollenden Landkarte schlagt. Zu Beginn verteidigt Ihr Eure Ländereien gegen plündernde Horden, die Eure Dörfer in Schutt und Asche legen. Nachdem Ihr in der vierten Schlacht eine Festung des Gegners gestürmt und im Handstreich erobert habt, erhaltet Ihr das sagenhafte "Fire Emblem". Danach warten große Taten auf Euch und Eure Begleiter. Die Schar der Rebellen ist inzwischen auf gut ein Dutzend Söldner und Waldläufer, Ritter und Zauberer angewachsen. Ihr spielt mit dem Feind in Zügen. Nacheinander verschiebt Ihr alle Gefolgsleute über die Karte. Hat jede Figur ein Bewegungskontingent verbraucht, sind die Truppen des Feindes an der Reihe. Natürlich kommen Kavalleristen auf der Ebene schneller voran und dürfen somit innerhalb eines Zuges weiter ziehen. Dafür sprintet ein Waldläufer schneller durchs Unterholz. Bogenschützen wiederum müssen erst gar nicht an den Feind herankommen um ihn zu attackieren. Später stößt sogar eine heißblütige Drachenreiterin zu Eurer Truppe – fliegende Spielfiguren sind die einzigen, die es über einen Gebirgskamm schaffen.


Eine Welt der Schlachten: Über diese 3D-Karte des Kontinents reist Ihr zum jeweiligen Schauplatz Eurer Heldentaten.

Die 16Bit-Variante widerholt die Geschichte mit verbesserter Grafik und massig Sound – wollen wir hoffen, daß es Fire Emblem nach Deutschland schafft. Denn "Fire Emblem" ist ein dramatischer Feldzug durch genau ausgetüftelte Szenarien. Jeder Feind scheint an der richtigen Stelle zu stehen, jedes Tal und jede Burg hat eine taktische Bedeutung. Einige Zusammentreffen sind knifflig wie eine Partie Go gegen den Präsidenten von Nintendo. "Zieh' ich die Kavallerie dem zurückweichendem Feind hinterher oder laß ich die Bogenschützen in die Presche springen?" Ein falscher Zug, ein Held versehentlich vom Nachschub abgeschnitten, und Eure Gruppe ist einen Kopf kleiner. Obwohl Ihr später Erzmagier und ausgebildete Heiler in der Truppe habt, ist der Tod final. Ich persönlich habe im Falle des ersten Abgangs meist den Reset-Schalter gedrückt.



Vor Beginn der Schlacht wählt Ihr Eure Truppen und Waffen. Alle Helden passen leider nicht in Eure Armee.

Für Strategie-Anfänger und japanophobisch veranlagte Menschen ist Fire Emblem nichts. Ihr braucht Vorkenntnisse und Geduld, um Euch durch die verschachtelten Japano-Menüs zu klicken. Kennt Ihr Euch im Strategie-

22 verschiedenen Charakterklassen gehören die Helden Eurer Truppe an. Hier seht Ihr die Basis-Kampfwerte dieser Heldentypen. Dabei steht „Ge" für die Schnelligkeit, „Tech" für die Kampftechnik, sowie „Def" und „Of" für Werte im Angriff und in der Verteidigung. In Weiß ist die Hit-Points-Grundmenge eingeblendet.

Klasse	HP	Kraft	Tech.	Of	Rüst.	Ge.	Def.
Lord	18	3	3	7	6	4	0
Ritter	18	5	2	6	6	4	0
Hilfsritter	18	5	2	9	6	4	0
Held	22	6	10	7	7	12	3
Gerüsteter Ritter	18	6	2	5	11	0	0
Paladin	22	7	5	10	8	7	6
Drachen-Ritter	20	8	5	10	10	7	0
General	28	8	3	5	15	3	3
Pegasus-Ritter	16	5	5	8	6	7	6
Axtkämpfer	20	5	0	6	3	1	0



und Rollenspiel-Genre aus, wißt Ihr schnell, wo es langgeht und was welches japanische Zeichen bedeutet. Die freundliche Benutzerführung hilft Euch dabei, das Spiel zu beherrschen – jetzt müßt Ihr's nur noch den schwarzen Paladinen der Gegenseite zeigen.

In der elitären Riege der Spitze-Strategiespiele plaziert sich "Fire Emblem" knapp über Segas "Shining Force" (das jedoch stärkere Grafik hat), aber unterhalb des sagenhaften "Lung Risser"/"Warsong", das durch noch bessere Benutzerführung und perfekte Kampfszenen glänzt. „Fire Emblem" hat wiederum die abwechslungreichste Handlung – selbst wenn Ihr die japanischen Gesprächsfetzen nicht entziffern könnt.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



Die 8.Schlacht fordert Euer taktisches Geschick. Die Drachenreiter unter Führung der rothaarigen Minerva sind Eure ärgsten Feinde. Habt Ihr sie niedergekämpft, kommandiert der feindliche General mächtigen Nachschub heran.



24 MBIT	
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NINTENDO
SCHUTZ	JA
BRD-RELEASE	1995
SPIELSPASS	87%



Wie jedes Duell wird auch der Kampf zwischen Minerva und Eurem Magier durch eine Animation veranschaulicht.



Dauert Euch das zu lange, könnt Ihr die Kampfsequenzen auch durch eine einfachere Darstellung ersetzen.



Einheit	Stufe	Kraft	Rüst.	Tech.	Ge.	Of.	Def.
Bogenschütze	16	5	0	3	4	5	0
Reiter	20	6	6	6	6	9	0
Soldat	16	4	5	8	10	7	0
Scharfschütze	24	7	7	8	9	7	3
Erddämon	16	1	2	1	3	6	3
Kommandant	16	1	4	1	6	6	10
Jäger	18	6	4	4	6	6	0
Schamane	16	0	1	0	2	5	1
Ordensschwester	16	1	1	1	3	5	5
Bandit	16	2	1	1	7	7	0
Zauberer	22	3	2	2	4	6	6
Tänzerin	16	1	1	2	7	6	0



Wizardry 5

SN

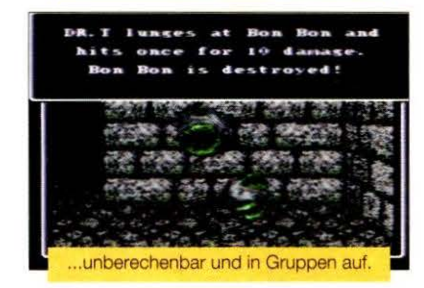
Sechs Jahre nach der Premiere von "Heart of the Mealstrom" auf dem Heimcomputer Apple 2 haben die Prügel-Spezialisten von Capcom den Klassiker auf das Super-NES umgesetzt. Die perspektivische Grafik wurde genausowenig verändert, wie die altbackene Hintergrundgeschichte: Eure Aufgabe ist es, das Land vor dem Bösen zu bewahren, indem Ihr den Edelstein von Llylgamyn sucht, einen Zauberer aus der Gefangenschaft befreit und mit dessen Hilfe Recht und Ordnung wiederherstellt. Nebenbei müßt Ihr noch einen Mann namens "G'Bli Gedook" über die Geheimnisse des Juwels ausquetschen und die fiese Zauberin "Sorn" zu Hackfleisch verarbeiten. Die Handlung spielt sich in den verzwickten Gewölben von "Mealstrom" ab. Zu Beginn des Spiels steht Euch eine vorgefertigte Truppe zur Verfügung. Erfahrene Rollenspieler wissen jedoch, daß eine selbst zusammengestellte Party erfolgreicher ist. Aus fünf Rassen und acht Berufen bastelt Ihr Eure speziellen Heldenkombinationen zusammen. Danach geht's hinunter in die vermoderten Verliese, wo Ihr alle Lokalitäten aus der Sicht Eurer Streiter seht. Findet Ihr etwas Ungewöhnliches, wie kryptische Schriftzeichen oder antike Gemälde, wird ein Textfenster eingeblendet, das Euch darüber aufklärt. Verstellen Euch Bösewichte den Weg, wird rundenweise zugeschlagen: Ihr bestimmt, ob sich Eure Helden verteidigen, zaubern oder klammheimlich verkrümeln. Seid Ihr siegreich, winken Goldstücke und Erfahrungspunkte. Mit ersteren erwerbt Ihr in einem Geschäft über der Erdoberfläche neue Werkzeuge und Waffen, während Euch Erfahrungspunkte in den nächsten Level befördern. Im Gegensatz zu farbenfrohen Rollenspielen, wie Final Fantasy und Dragon Quest, seht Ihr bei "Wizardry" vorwiegend schwarz oder grau: Ihr bewegt Euch ausschließlich in stinkigen Kellern mit kahlen Wänden, der einzige grafische Unterschied ist die Einheitsfarbe der Wände. Die Konsequenz: Jeder Schritt muß genau **mitgezeichnet** werden – Automapping gibt's nicht. Somit beschränkt sich das Hauptabenteuer auf stupides Kartographieren und stufenweises Aufbauen Eurer Helden, die sich auch auf dem Rückweg zum letzten Erfrischungsstand den zufällig auftauchenden Monstern gegenübersehen. Wer auf „klassische" Kerkerfreuden steht, hat mit „Heart of the Mealstrom" alle Hände voll zu tun, Rollenspieler mit Wunsch nach zeitgemäßen Abenteuern werden dem veralteten Wizardry-Spielablauf jedoch nichts abgewinnen können. *oe*

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151

Jetzt wird's kompliziert: Schon in der ersten Etage der "Maelstrom"-Gewölbe habt Ihr beim Kartographieren Probleme. Nach wenigen Spielminuten stellt Ihr fest, daß sich zwei unterschiedliche Räume auf den gleichen Koordinaten der Karte befinden. Schon bald wird Eure Karte durch wilde Pfeile verwirrend bis undurchschaubar.



Monster tauchen in „Wizardry" meist...



...unberechenbar und in Gruppen auf.



MBIT	8
SYSTEM	SNES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	67%


Wer die Wahl hat, hat die Qual: Hinter jeder Türe kann ein wichtiger Hinweis, ein prächtiger Schatz oder aber eine garstige Monstergruppe lauern.


Das Grauen: Wer in Wizardry ziellos herummarschiert, findet nur mit Glück aus dem verzwickten Labyrinth heraus.


Gruselig: In dieser finsteren Stadt beginnt Eure Suche nach dem „Orb of Llylgamyn". Neben dem Eingang zum Dungeon findet Ihr hier auch einen Gemischtwarenhändler, einen Tempel und eine zünftige Abenteurer-Kneipe.

Gnadenlos !! billig !!

0921 - 51 34 01

Copyrightinfo: All Names and Characters are Trademarks of Their Respective Owners

Titel	Preis
Actraiser 2 us.	109.95
Action Replay Pro 2	109.95
Airborn Ranger us.	129.95
Alien III dt.	59,95
Andre Agassi Tennis	119.95
Arcus Odyssey us.	139.95
Battle Tank 2 us.	124.95
Blues Brothers dt.	89.95
Bugs Bunny us.	135.95
Chopllifter III us.	99.95
Clay Fighter	119.95
Clay Mates us.	119.95
Desert Fighter	149,95
EEK the Cat us.	134.95
Equinox	119.95
Eye of The Behol. us.	144.95
Fatal Fury II us.	139.95
Fifa Internat´l Soccer	119,95
Final Fight II jp.	49.95
Flashback dt.	79.95
Flintstones dt.	129.95
FX Trax us.	119.95
Inspector Gadget us.	119.95
J. Madden Ftb. 94	119.95
Jurassic Parc dt.	109.95
Knight of Round Table	139.95
King of Dragons us.	149.95
Legend us.	129.95
Lord of Rings us.	123.95
Lemmings II us.	119,95
Lethal Enforcers/Gun us.	159,95
Lufia us.	135.95
Mario & Wario us.	129.95
Mechwarrior dt.	139.95
Mega Man X us.	139.95
Mega Man Soccer us.	139.95
Metal Mariners	129.95
Might & Magic III us.	144.95
Mr. Nutz dt.	109.95
Mystical Ninja dt.	129.95
NBA JAM	124.95
NBA Showdown us.	119.95
NHL 94 dt..	119.95
Ninja Warriors us.	139.95
Nigel Mansel dt.	129.95
Obitus us.	144.95
Pinnball Dreams us	119.95
Prehistoric Man us.	139.95
Rock n`Roll Racing	109.95
Operation Alien us.	119.95
Pirates Dark Water us.	139.95
Pop n´ TwinBee II	119.95
R-Type III eur.	118,95
Secret of Mana us.	139.95
Sensible Soccer dt.	99.95
Shadow Run dt.	129.95
Sky Blazer	119.95
Socks the Cat us.	119.95
Star Wars II	135.95
Star Trek Next Gen. us.	109.95
Steel Talons us.	99.95
Striker II (World Cup)	119.95
Super Bomberman incl. 4 Player Adapter	135.95
Super Bases Loaded 2 us.	149.95
Super Metroid us.	139.95
Super Nova us.	119.95
Super Turrican dt.	99.95
T-2 Arcade Game dt.	115.95
Troddlers us.	105.95
Turn and Burn us.	119.95
Ultimate Fighters us.	129.95
Undercover Cops us.	129.95
Untouchables us.	134.95
Wizardry 5 us.	139.95
Winter Extreme us.	139.95
World Cup Soccer us.	134.95
Wolfenstein 3D	129.95
WWF Royal Rumble dt.	79.95
Young Merlin	139.95
Super Scope dt.	**89.95**
Ifrarot Pad 2 Player	**99,95**

3 DO

Titel	Preis
Grundgerät NTSC	**1049.-**
Grundgerät RGB	**1349.-**
Demolition Man	139.95
Escape from Monster	99.95
John Madden Football	99.95
Out of This World	129.95
Pebble Beach Golf	129.95
Pinnball	129,95
Shock Wave	139.95
Wing Commander	99.95
Total Eclipse	119.95
Who Shot Jonny Rock	125.95
Laser Gun	119.95
3-DO Joypad	99.95

Atari Jaguar 569.--

incl. Cybermorph

Titel	Preis
Raiden	99,95
Crescent Galaxy	99,95
Dino Dudes	99,95
Club Drive	129,95
Alien vs. Predator	139,95
Checkerred Flag	139,95
Tiny Toons	129,95

Wir haben die neusten Games !!

Mega Drive

Virtual Racing jp. 149.95

Mega CD II

incl. Road Avenger dt. 549.95

Ruft an: 0921-513401
Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us= amerikanische Module, jp= japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.

Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

JAGUAR™







Panasonic®

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH

Tel: 0921-51 34 01 Fax: 0921-51 34 02



Muscle Bomber

Neben den acht steuerbaren Figuren (unten) erwarten Euch weitere Kämpfer in den späteren Levels.













SN

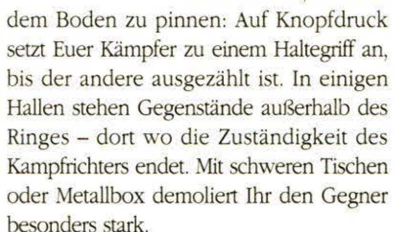
Capcom startet die Großoffensive: Die Umsetzung des hauseigenen Catch-Automaten ist bereits das vierte Modul innerhalb von zwei Monaten, das den Weg aus der Entwicklungsabteilung des "Street Fighter"-Herstellers findet. Fans des Automaten – der in den USA unter dem Namen "Saturday Night Slam Masters" in den Spielhallen steht – wissen, was abgeht: Ihr wählt aus acht bulligen Charakteren, die um den Welttitel im Catch-Ring kämpfen.

Jede Figur hat ihre eigenen Techniken, Stärken und Schwächen: Titan ist groß und stark, aber sehr unbeweglich, Stinger hat keine Bärenkräfte, dafür ist er wegen seines technischen Know-Hows und seiner Gewandheit nur schwer zu stellen. Der bekannteste "Muscle Bomber"-Charakter ist Haggar, den Capcom-Fans als Ober-Rächer aus "Final Fight" kennen. Der muskelbepackte Hüne ist in den Ring zurückgekehrt, um es der jüngeren Konkurrenz zu zeigen. Haggar-Kenner freuen sich auf seinen altbekannten Rundumschlag, der als letztes Mittel aus der Not hilft.

Ihr dürft einen WM-Modus spielen, bei dem Ihr alle anderen Ringer nacheinander bezwingen müßt, oder tretet im Team-Modus mit einem Computerpartner an. Mit dem entsprechenden Adapter stürzt Ihr Euch dort sogar zu viert ins Kampfgetümmel.

Das Prunkstück von „Muscle Bomber“: Im Tag-Team-Modus dürft Ihr zu viert antreten.

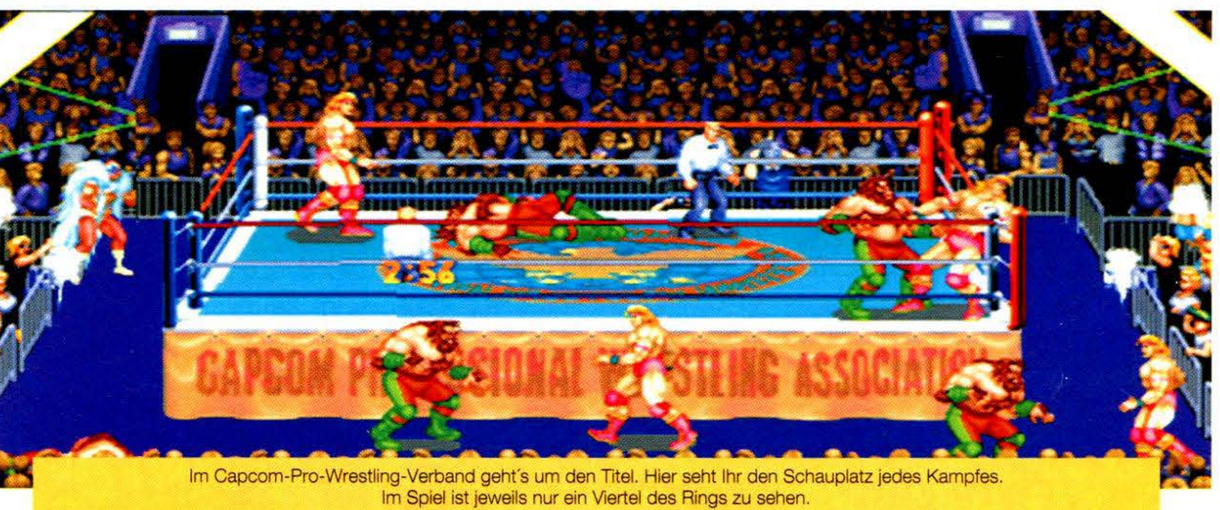
Sind die Ringer mit ihrer Erkennungsmelodie in die Arena gelockt, geht's los: Neben einfachen Faustschlägen und Fußtritten aktiviert Ihr Würfe und Sprungattacken, wobei die Ausführung zwischen den acht Figuren wechselt. Jeder Wrestler beherrscht zudem eine Spezialtaktik, die dem Gegner besonders viel Kraftreserve kostet. Habt Ihr Euren Kontrahenten so lange bearbeitet, bis seine Energieleiste auf ein Minimum gesunken ist, wird es Zeit, ihn auf dem Boden zu pinnen: Auf Knopfdruck setzt Euer Kämpfer zu einem Haltegriff an, bis der andere ausgezählt ist. In einigen Hallen stehen Gegenstände außerhalb des Ringes – dort wo die Zuständigkeit des Kampfrichters endet. Mit schweren Tischen oder Metallbox demoliert Ihr den Gegner besonders stark.


Unfaire Zeitgenossen greifen zu schlagkräftigen Argumenten und verprügeln den Gegner mit dem Müllkübel

Die phantasievollen Techniken der „Muscle Bomber“ lassen schnell Spielspaß aufkommen, flüssige Animationen verbreiten gute Atmosphäre. Erwähnenswert ist, daß sich die verschiedenen Figuren durch ihre Eigenschaften tatsächlich individuell und taktisch spielen lassen. Nicht ganz so gelungen sind die Präsentation, Musik und Hintergründe, die lieblos im Mittelmaß dümpeln. "Muscle Bomber" ist eine gute Alternative zu Acclaims WWF-Modulen.



SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	CAPCOM
SCHUTZ	60HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	ENDE 1994
SPIELSPASS	75 %



Im Capcom-Pro-Wrestling-Verband geht's um den Titel. Hier seht Ihr den Schauplatz jedes Kampfes. Im Spiel ist jeweils nur ein Viertel des Rings zu sehen.

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Action Replay Pro	79,90
funktioniert auch als NTSC Adapter	
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
Abraham´s Battlet. d	59,90
Aero the Acrobat us	59,90
Afterburner d	39,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Another World d	59,90
Aquatic Games d	49,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	99,90
Atomic Runner d	49,90
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	99,90
Batman Returns d	49,90
Batman Revenge us	49,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	59,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	99,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	49,90
Bonanza Bros d	49,90
Bubsy d	59,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	39,90
Captain Planet d	59,90
Castlevania d	89,90
Chakan d	59,90
Cliffhanger d	49,90
Clue us	49,90
Crackdown d	39,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	69,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	99,90
DJ Boy d	39,90
Dick Tracy d	49,90
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon´s Fury d	69,90
Dragon´s Revenge d	109,90
Double Sports d (EA Icehockey & John Madden Football!)	79,90
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	59,90
Dungeon & Dragon d	49,90
Dynamite Duke	49,90
Ecco the Dolphin d	89,90
European Golf Tour d	89,90
European Club Soccer d	79,90
Eternal Champions d	109,90
Eternal Champions us	89,90
F 1 Race d	99,90
F15 Strike Eagle	109,90
F 117 d	109,90
Fantasy Zone d	49,90
Fantasy Zone j	39,90
Fatal Fury d	79,90
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	29,90
Flashback	99,90
Flintstones d	59,90
G - Loc d	49,90
Gaiares	49,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	49,90
Gauntlet d	79,90
Georg Foreman I	59,90
General Chaos d	89,90
Ghost´n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	59,90
Golden Axe II d	79,90
Granada I	29,90
Gynoug dt	39,90
Haunting d	69,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	59,90
Immortal d	59,90
James Bond 007 d	59,90
James Pond 3 d	79,90
Jewel Master d	39,90
Jordan vs Bird d	49,90
Joe Montana ´93 d	49,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	49,90
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike d	109,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
King of Monsters d	39,90
Klax d	59,90
Krusty´s Funhouse d	39,90
Landstalker d	119,90
Lemmings d	59,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	139,90
LHX Attack	59,90
Lotus Turbo Ch.	59,90
Lotus II	69,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	49,90
Marble Madness d	49,90
Mazin Wars d	69,90
Megalomania d	49,90
Mega Turrican us	109,90
Mercs d	39,90
Mickey & Donald d	69,90
Mickey Mouse d	59,90
Might & Magic d	59,90
Monaco GP 2 I	49,90
Monaco GP 2 d	59,90
Mortal Kombat d	89,90
Mutant League Fb d	59,90
Mutant League Hockey d	99,90
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	99,90
NBA Showdown d	99,90
NHLPA ´93 d	59,90
NHLPA ´94 d	99,90
NBA Showdown d	109,90
Olympic Gold d	49,90
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	49,90
Paperboy d	39,90
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	49,90
PGA 2 Golf d	79,90
Powermonger	59,90
Pro Quaterback us	39,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	59,90
Rambo III d	69,90
Ranger X d	89,90
Rings of Power I	29,90
Riskey Woods d	49,90
Roadrash j	39,90
Robocod d	49,90
Robocop vs Terminator d	109,90
Rocket Knight d	89,90
Rolo to the Rescue d	59,90
Royal Rumble d	89,90
Senssible Soccer d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shinigforce d	119,90
Shining in the Darkness d	59,90
Side Pocket d	69,90
Skitchin d	99,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle´nRoll d	39,90
Sonic d	49,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	89,90
Speedball 2 d	39,90
Spiderman d	39,90
Splatterhouse 2 d	89,90
Starflight d	69,90
Streetfighter T. d	129,90
Streets of Rage 3 j	139,90
Strider I	39,90
Strider d	49,90
Strider II d	69,90
Summerchallenge d	49,90
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
T2 Judgement Day us	89,90
Talespin d	39,90
Talmit´s Adventure d	49,90
Task Force us	39,90
Tecmo Soccer I	29,90
Technoclash d	49,90
Terminator d	49,90
T2 Arcade	49,90
Testdrive II d	49,90
Thunderblade d	39,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	49,90
Turtles d	69,90
Turtles T. Fighters d	119,90
Two Crude Dudes	49,90
Verytex I	39,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtual Racing	199,90
Volviev j	29,90
Undeadline j	29,90
Wani Wani World I	29,90
Warpspeed d	49,90
Wimbledon Tennis d	79,90
Winterchallenge d	59,90
Winter Olympics d	109,90
Wonderboy III d	49,90
Wonderboy V d	49,90
World of Illusion d	69,90
Wrestlemania d	69,90
WWF Royal Rumble d	89,90
X - Men d	49,90
Xenon 2 d	49,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zool d	89,90

MEGA CD

Artikel	Preis
CDX Adapter	99,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Batman d	99,90
Bill Walsh d	99,90
Chuck Rock d	79,90
Dark Wizard us	99,90
Double Swich us	119,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
F1 Circus j	129,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero Texas d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Hidden Soul us	119,90
Hook d	89,90
Hook us	59,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Jurassic Park us	119,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Lethal Enforcers d	149,90
Lunar Silverstar us	99,90
Marky Mark us	59,90
Microcosm d	119,90
NHL ´94 d	99,90
Night Trap d	129,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Revenge of the Ninja us	99,90
Rise of the Dragon us	109,90
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	69,90
Sonic d	89,90
Stellar Fire us	99,90
Thunderhawk d	99,90
Time Gal us	69,90
Tomcat Alley us	119,90
Wingcommander us	119,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90
WWF Rage Cage d	109,90

3DO

Artikel	Preis
3DO RGB, Netzteil, Spiel 6 Monate Garantie	1.499,90
Battlechess	109,90
Battleclash V	109,90
CPU Bach	109,90
Dragon´s Lair	109,90
Incredible Machine	119,90
John Madden	109,90
Lemmings us	109,90
Life Stage	109,90
Mad Dog Macree	109,90
Monster Manor	109,90
Night Trap	109,90
Stellar 7	109,90
The Horde	119,90
Total Eclipse	109,90
Twisted	109,90
Wingcommander	109,90

SUPER NES

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	79,90
funktioniert auch als 50/60 Hz Adapter	
50/60 Hz Adapter	39,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Superscope/Spiele	99,90
Addam´s Family d	59,90
Aero the Acrobat us	79,90
Aladdin d	99,90
Aladdin us	79,90
Alien 3 d	89,90
Alien vs Predator d	99,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	79,90
Art of Fighting d	119,90
Asterix d	79,90
Axelay d	69,90
Batman Return d	79,90
Battleship d	129,90
Battletoads d	119,90
Blazeon us	59,90
Blues Bros j	59,90
B.O.B. d	79,90
Bomberman d	79,90
Brawl Bros. d	109,90
Bubsy d	89,90
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	39,90
Castlevania d	59,90
Chuck Rock us	59,90
Chuck Rock d	79,90
Chessmaster d	59,90
Claymates us	119,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Crash Dummies us	79,90
Cybernator d	89,90
Cybernator us	79,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Desert Strike d	119,90
Dig & Spike Volleyball	99,90
Dinocity d	79,90
Doraemon I	39,90
Dracula d	89,90
Dracula us	79,90
Drakkhen d	79,90
Double Dragon jp	49,90
Double Dragon d	59,90
Equinox d	119,90
Empire Strikes Back d	129,90
Exhaust Heat d	59,90
First Samurai d	69,90
F 1 Pole Position d	129,90
Fatal Fury 2 j	159,90
Flashback d	79,90
Flintstones d	119,90
Foreman Boxing d	79,90
Gods us	59,90
Gods d	89,90
Gooftroop us	69,90
Gooftroop d	109,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	59,90
Home Alone d	49,90
Hook d	79,90
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	79,90
Joe & Mac d	69,90
Joe & Mac us	59,90
John Madden ´94 d	109,90
Jurassic Park d	89,90
Kendo Rage us	69,90
King Arthur us	49,90
King of Monsters d	69,90
Lagoon us	69,90
Lamborghini d	119,90
Last Action Hero d	69,90
Lethal Weapon d	89,90
Lemmings d	69,90
Lost Vikings d	99,90
Magical Quest d	89,90
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	79,90
Mech Warrior us	109,90
Might & Magic II d	129,90
Mr. Nutz d	109,90
Mortal Combat d	99,90
Mystical Ninja d	129,90
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	119,90
NBA Showdown us	139,90
NHLPA ´93 d	79,90
NHLPA ´94 d	109,90
Nigel Mansell d	129,90
Ninja Warriors us	139,90
On the Ball d	59,90
Oper. Logic Bomb d	99,90
Parodius d	79,90
Phalanx d	49,90
Pink Panther d	99,90
Plok us	69,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	99,90
Populous d	79,90
Power Athlete j	39,90
Prince of Persia d	79,90
Prince of Persia j	59,90
R - Type III d	129,90
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	59,90
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	59,90
RPM Racing us	79,90
Sensible Soccer d	109,90
Shadowrun d	129,90
Shanghai 2 d	79,90
Simcity d	59,90
Skyblazer d	119,90
Slapshot us	79,90
Smash TV d	79,90
Spindizzy World d	49,90
Starwing d	69,90
Steel Talons us	69,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	49,90
Sonic Blastman 2 j	149,90
Super Conflict d	109,90
Super Kick Off d	69,90
Super Pang d	79,90
Super Swiv d	79,90
Super Turrican d	119,90
T 2 Arcade d	109,90
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	99,90
Tiny Toons d	79,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage d	79,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	109,90
Turn & Burn us	119,90
Virtual Soccer d	119,90
Wingcommander d	59,90
Wizardry V us	139,90
Wizard of Oz us	79,90
Winterolympics d	129,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein d	109,90
World Heroes d	129,90
World Leag. Basketball d	79,90
WWF Royal Rumble d	89,90
X-Zone us	69,90
Young Merlin d	129,90
Zombies d	119,90
Zool d	119,90

GAMEGEAR

Artikel	Preis
Aerial Assault d	29,90
Alien 3 d	39,90
Alien Syndrome d	39,90
Ariel d	39,90
Arliel I	19,90
Asterix d	49,90
Batman´s Return d	39,90
Chakan d	39,90
Chuck Rock d	39,90
Cool Spot d	69,90
Crystal Warrior d	39,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish d	19,90
Donald Duck 2 d	59,90
Dragon Crystal d	29,90
F 1 Race	69,90
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Foreman Boxing	29,90
Global Gladiators d	49,90
Halley Wars d	29,90
Joe Montana	39,90
Jungle Book d	59,90
Klax	39,90
Marble Madness	39,90
Master of Darkness d	39,90
Monaco GP	39,90
Monaco GP 2	49,90
Mortal Combat d	59,90
Off Road d	39,90
Olympic Gold	39,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	39,90
Paperboy d	39,90
Pengo	29,90
Prince of Persia d	39,90
Psychic World d	39,90
Roadrunner d	69,90
Sensible Soccer d	69,90
Shinobi d	29,90
Shinobi 2 d	39,90
Slider	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slider d	39,90
Smash TV d	39,90
Sonic Chaos d	49,90
Sonic 2 d	49,90
Starwars d	59,90
Superman	39,90
Talespin d	49,90
Tazmania d	49,90
Terminator	39,90
Winter Olympics d	69,90
Woody Pop	39,90

ATARI JAGUAR

Artikel	Preis
Atari Jaguar RGB	699,90
Dino Dudes	99,90
Galaxy	99,90
Raiden	99,90
Tempest 2000	109,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
I = Importspiel

Anleitungen in der jeweiligenLandessprache. Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. AlleSendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.

Wir berechnen für Porto - und Versandkosten folgende Pauschalen:
Bei Lieferwert bis DM 99,-- DM 13,90
bei Lieferwert bis DM 299,-- DM 9,90
bei Lieferwert über DM 299,-- frei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074

16-Bit-Kritik: So funktioniert's








Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MAN!AC-Team (v.l.n.r. Andreas, Martin, Oliver, Heinrich, Ingo und Winnie) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankam.

SN MD CD 3DO JAGUAR NG PC-E CD-I 32

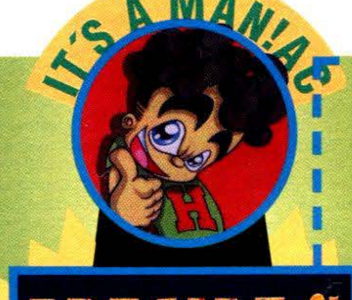
Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran



HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

GRAFIK	84%
SOUND	17 %

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

SPIELSPASS	88 %

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024.000 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.



Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.



Der Spielstand wird mit Hilfe eines Paßworts festgehalten.



Die Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.

Konzept: Barry Marx, Dan Kitchen • **Design und Programmierung**: Chris Will, Bill Jannott, Michael Ferie, Roger Amidon, Mark Beardsley • **Grafik:** Glen Schofield, Gregory Faccone, Amy Bond, Ross Harris, Jennifer MacDonald, Ray Bradley, Dan Peters • **Sound**: Mark Van Hecke, Jim Wallace

Goofy's Hysterical History Tour

MD

Nachdem die Walt-Disney-Company bei der **Lizenzerteilung** bisher sehr restriktiv war, kommen jetzt auch kleinere Firmen wie Absolute in den Genuß der berühmten Cartoon-Helden.

In Absolute's "Hyterical Tour" ist Goofy der Boß. Der Einfaltspinsel arbeitet als Hilfsputzkraft in einem Museum, wo verschiedene Geschichtsepochen mit realitätsnahen Modellen ausgestellt sind. Gerade, als er eine Beförderung in Aussicht hat, macht ihm sein ewiger Rivale Pete (in Deutschland als Kater Carlo bekannt) einen Strich durch die Rechnung. Um Goofy in Mißkredit zu bringen, versteckt er in den Ausstellungsräumen verschiedene Gegenstände, die bestimmt kein Besucher sehen möchte. Ihr müßt das Gerümpel vor dem Morgengrauen aufspüren.

Aber das ist in einem Videospiel natürlich nicht so leicht: Goofy wird per Faustschlag ins Land der Träume versetzt und muß die Epochen als Jump´n´Run nachspielen, aus dem er nur in die Realität entkommt, wenn er den Endgegner – Kater Carlo in verschiedenen Verkleidungen – besiegt. Zum Glück ist Goofy mit seiner brandneuen Erfindung unterwegs. Seine Extendo-Hand dient ihm als Greifarm und als Waffe gegen die verschiedensten Gegner aus der Menschheitsgeschichte.

Der Besuch in der Kolonialzeit der USA hält u.a. verliebte Gänse und blitzende Wolken bereit.

Im Wilden Westen muß Goofy aggressiven Bienen und stacheligen Kakteen ausweichen.

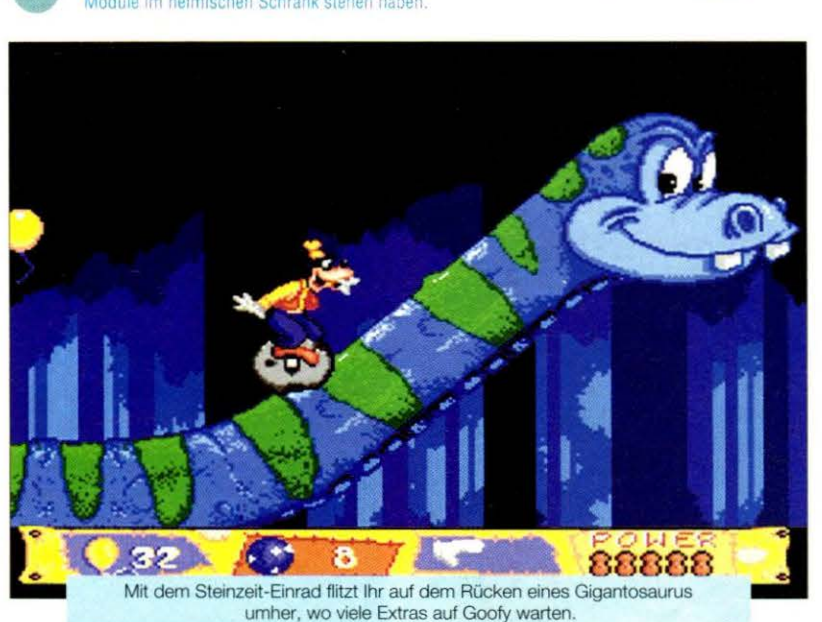

Am Anfang und zwischendurch dürft Ihr Goofy und Kollegen in animierten Filmchen beobachten.

Ihr steuert Goofy durch prähistorische Landschaften und fahrt auf einem steinernen Einrad über Dinosaurier. Weitere Ausflüge führen in die Zeit der amerikanischen Unabhängigkeitserklärung, ins ritterliche Mittelalter und auf ein Piratenschiff. Im Wilden Westen hüpft Ihr durch ungastliche Sandstein-Canyons und trefft Donald in einer rasenden Postkutsche. Überall lauern Gefahren im Disney-Stil, wobei Extras wie schmackhafte Erdnüsse, Boxhandschuhe und magische Kugeln weiterhelfen.

Testmuster von Belhag, Schweiz, Tel (031) 819-7067

Bis vor einigen Jahren erhielten nur die Marktführer Sega und Capcom (für Nintendo-Konsolen) Lizenzen von Disney, die streng auf die Qualität von Spielen um Mickey Mouse oder Donald Duck achteten (einzige Ausnahme: Kemcos Nintendo-Module). Inzwischen kommen auch andere Firmen wie Virgin, Sunsoft, Hudson, Hi-Tech oder Absolute in den Genuß von Disney-Figuren.

FARBLOS • Zuerst die gute Nachricht: Goofy ist detailliert animiert, beherrscht ein paar nette Talente, und endlich hat eine Firma es geschafft, Original-Soundsamples der Disney-Figur ins Spiel zu integrieren. Dafür ist aber der Spielablauf völlig unspektakulär ausgefallen: Die Levels sind umfangreich und mit versteckten Extras gut gefüllt. Leider plätschert die Handlung linear vor sich hin, Überraschungen oder Aha-Erlebnisse gibt´s keine. Viele altbekannte und zusammengeklaute Jump´n´Run-Elemente werden x-Mal ausgebreitet, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad eine Spur zu hart. Auch grafisch wurde längst nicht so viel Aufwand betrieben, wie in früheren Disney-Projekten. Immerhin hat das Spieldesign keine Patzer aufzuweisen. Spaß macht´s zumindest denen, die noch keine Hüpf-Module im heimischen Schrank stehen haben.



Mit dem Steinzeit-Einrad flitzt Ihr auf dem Rücken eines Gigantosaurus umher, wo viele Extras auf Goofy warten.



MBiT 8

HERSTELLER	ABSOLUTE
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	64 %
SOUND	61 %

SPIELSPASS	65 %

Typisches Jump´n´Run-Produkt: Bekannter Held, solide Gestaltung, keine spielerischen Neuerungen.

Entwickler: Rage, GB

World Cup Striker

SN

Kaum hat Laguna den "Striker"-Erstling in Deutschland veröffentlicht, schiebt Hersteller Elite Software den Nachfolger hinterher – zeitlich perfekt auf die Fußball-Weltmeisterschaft in den USA abgestimmt.

Der Titel "World Cup Striker" läßt einige der neuen Features erahnen: Neben unzähligen **Detail-Optionen** wählt Ihr aus vier Wettbewerbs-Formen: Zur Verfügung stehen die Weltliga mit maximal 16 Mannschaften, die Weltmeisterschaft mit den vorab qualifizierten 24 Teams, die "World Championship" (den Gewinnern winkt ein zusätzlicher "Special Cup" mit First-Class-Gegnern) und das "World Tournament".

Neber der Batterie sind die Mehr-Spieler-Modi die wichtigste Neuerung: Bis zu fünf Kicker nehmen gleichzeitig vor dem Joypad Platz - sofern das Multi-Tap an Euer Super Nintendo angestöpselt ist. An Spielperspektive und Grafik hat sich dagegen nicht viel getan. Das Spielfeld zoomt fleißig, dem Torhüter wurden ein paar zuzsätzliche Eigenschaften anprogrammiert, und der Schiedsrichter pfeift auf einstellbarem Niveau. Gelbe Karten, Nachspielzeit sowie frische Einwurf- und Freistoß-Varianten runden die Fußball-Simulation ab. Abgesehen von den Spieler-Sprites, die ein Stückchen größer als beim Original wirken, hat auch die Elfmeter-Optik an Format zugelegt, wie unser Foto belegt.

Wenn Ihr keine Lust auf Freiluft-Kicks habt, dann wählt die "Indoor"-Version. Statt elf Mann besteht eine Mannschaft dann aus lediglich sechs Ballzauberern. Für penetrante Analytiker werden die jeweils letzten sieben Spielsekunden gespeichert und sind in Zeitlupenwiederholung zu genießen.

Schließlich haben die Programmierer auch die Intelligenz der Computer-Gegner aufgemöbelt: Waren die "Striker"-Teams relativ schnell vom Platz geschossen, versprechen die neuen Mannschaften härtere Gegenwehr.

Die Elfmeter-Szenen wurden grafisch überarbeitet: Die Sprites sind größer und zoomen dezent beim Torschuß.

Das deutsche WM-Team muß überarbeitet werden. Oder hat Klaus Augenthaler seinen Rücktritt vom Rücktritt erklärt?



Im "World Cup"-Modus werden die einzelnen Stadien optisch präsentiert: Statistiker finden zusätzliche Angaben.

Ein Menü jagt das andere: Hatte schon "Striker" einen Wust an Spieloptionen zu bieten, setzt "World Cup Striker" noch einen drauf. Wer unbedingt Sockenfarbe und Spielernamen editieren will, bitte schön. Die MAN!AC-Redaktion empfindet die Detail-Inflation jedoch eher als nervend, denn als motivierend. Durchklicken lautet die Devise!

NACHSCHUSS • Hätte ich vor wenigen Wochen "Striker" gekauft, käme ich mir jetzt leicht veralbert vor. Auch wenn der Nachzügler spielerisch kaum Neues bietet, bekomme ich bei "World Cup Striker" mehr fürs Geld. Allein die Batterie und die Mehr-Spieler-Option rechtfertigen das Update. In Verbindung mit den verschiedenen Spielmodi sind diese beiden Neuerungen die entscheidenden Kaufargumente. Grafik und Sound wurden dezent aufgewertet, reißen aber keinen vom Hocker. "World Cup Striker" bleibt dem Original-Stil treu: Viel Tempo, rassiger Schlagabtausch und intuitive Steuerung. Für taktische Finessen bleibt bei all der Turbulenz auf dem Rasen wenig Zeit. Mir persönlich ist "World Cup Striker" lieber als "Sensible Soccer" (Kollege Ingo sieht das andersrum), jedoch wird die 16-Bit-Tabellenführung von "FIFA Soccer" (demnächst auch für Super NES) nicht gefährdet.







Der Versuch einer Mauerbildung vor dem Freistoß glückt nicht ganz: Der Schütze hat eine gute Chance, die löchrige Spieleransammlung zu überlisten.



Entwickler: Ubi-Soft

Hyper V-Ball

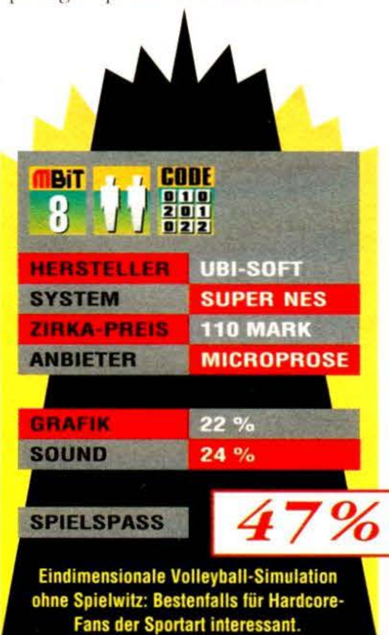


In der Hyper-Liga stehen sich Roboter-Teams gegenüber, die im Lauf des Spiels Spezialschläge lernen.

SN Volleyball-Simulationen sind selten, Ubi-Softs "Hyper V-Ball" gar einzigartig: Bislang hat sich kein anderer Super-Nintendo-Entwickler dieser Randsportart angenommen. Das Spielfeld seht Ihr strikt von der Seite, so daß Ihr die einzelnen Spieler (vier Feldakteure pro Team) nur nach vorne und hinten bewegen könnt. Steuer-Kommandos in die Tiefe werden schlichtweg ignoriert. Neben weiblichen und männlichen Sprites stehen auch Roboter in der Hyper-Liga zur Verfügung. Ihr definiert eigene Mannschaften, speichert den Liga-Stand via Paßwort und lernt die Schlagkombinationen: Blocken, Baggern, Stellen und Schmettern gehören zu den Grund-Tugenden eines Volleyballers. Die Roboter lernen im Lauf des Spiels gar Spezial-Techniken dazu.



ABGESCHMETTERT • Nichts gegen außergewöhnliche Sportsimulationen, aber Volleyball? Ich erinnere mich zwar gerne an das gut spielbare "Great Basketball" auf dem Master System, doch Ubi-Softs eindimensionales Ball-Geklatsche hat als Vollpreis-Modul nichts zu suchen. Peinlicherweise ist es in vieler Hinsicht liebloser und schlechter als das fünf Jahre alte 8-Bit-Sportspiel. Auf der Habenseite kann "Hyper V-Ball" bestenfalls die Steuerung verbuchen, auch wenn die Grundschläge kaum Spielvariationen zulassen. Die Roboter-Special-Moves sind vom Konzept her gut, doch die Wirkung verpufft größtenteils. Wer unbedingt eine Volleyball-Simulation haben will, bitteschön. Der Rest ignoriert den Vorfall oder wartet auf ansprechendere Umsetzung – die es aber so schnell nicht geben wird.



hirntot? feed your brain!

[sevenx]

amiga cd32		
100-spiele-cd	PAL	55,–
frontier – elite 2	PAL	75,–
fury in the furries	PAL	75,–
konsole mit 102 spielen	DT	649,–
lotus trilogy	PAL	75,–
mpeg video modul	PAL	469,–
rise of the robots	PAL	vorb.
mega cd	**DT**	**499,–**
mega cdx system	**us**	**888,–**
brutal	US	108,–
cdx2 adapter	PAL	109,–
dune	US	vorb.
heart of the alien	US	107,–
heimdall	US	95,–
mortal kombat	US	102,–
tomcat alley	US	111,–
rebel assault	US	95,–
wing commander	US	122,–
3do inkl. total eclipse	**US**	**1111,–**
3d0 mit dt. netzteil	aufpreis	59,–
alone in the dark	US	129,–
cpu beach	US	111,–
demolition man	US	vorb.
megarace	US	119,–
out of this world	US	125,–
road rash	US	129,–
sewer shark	US	115,–
shadow caster	US	129,–
space shuttle	US	110,–
star control II	US	126,–
super wing commander	US	129,–
the horde	US	117,–
total eclipse	US	125,–
who shot johnny?	US	120,–
control pad	US	89,–
light gun	US	call!
fragen sie nach japanischen 3do titeln!		
atari jaguar	**US**	**649,–**
alien vs. predator	US	125,–
checkered flag II	US	125,–
club drive	US	120,–
kasumi ninja	US	vorb.
tempest 2000	US	120,–
rgb kabel	US	49,–
controlpad	US	59,–
super nintendo	**multi**	**299,–**
fatal fury II	US	134,–
shut up and jam!	US	131,–
super metroid	US	126,–
ninja warriors	US	132,–
50/60 hz umbau		89,–
megadrive	**multi**	**229,–**
dune	DT	vorb.
mickey & donald	JP	39,–
sonic II	JP	45,–
50/60 hz umbau		39,–
diverses		
swc v2.7cc	24m	749,–
4-fach scartt umschalter		99,–

fragen sich nach neuheiten und videotiteln!

(0 40) 5 50 30 04

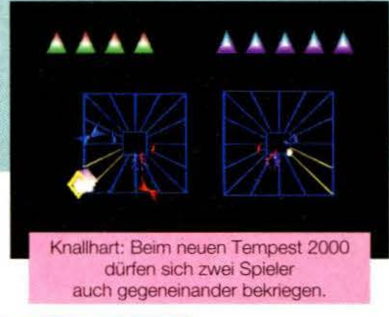
preisirrtümer und druckfehler vorbehalten. für system-kompatibilität übernehmen wir keine haftung!

PLAY ME
TOYS 'N' GAMES
wählingsallee 6
22459 hamburg
fax: 5 59 37 09
händleranfragen erwünscht!

Entwickler: Llamasoft, GB (nach einem Automatenvorbild von Dave Theurer aus dem Jahr 1981) • **Produzent:** John Skruch (Atari) • **Programmierung:** Jeff Minter • **Grafik:** Joby Wood • **Sound:** Imagitec, Ted & Carrie Tahquechi



Tempest 2000



Knallhart: Beim neuen Tempest 2000 dürfen sich zwei Spieler auch gegeneinander bekriegen.



Habt Ihr genügend Extras gesammelt, dürft Ihr Euch im 3-D-Bonuslevel von der Techno-Schlacht ausruhen.



Mit einem selbständig operierenden Laserdroiden spielen sich die Levels nur halb so schwer

Jeff Minter ist ein englischer Programmier-Einsiedler, der zu den ersten Spieleentwicklern für den Commodore 64 zählte. Sein früher "Centipede"-Verschnitt "Gridrunner" erreichte Kultstatus, ab "Attack of the Mutant Camels" verschrieb er sich jedoch den Llamas und zierte alle folgenden Programme mit den Tierchen. Nicht zuletzt deshalb konnte Jeff sein technisches Know-How selten in kommerziell erfolgreiche Spiele umsetzen. Je neuer das Spiel, desto durchgeknallter der Spielverlauf.

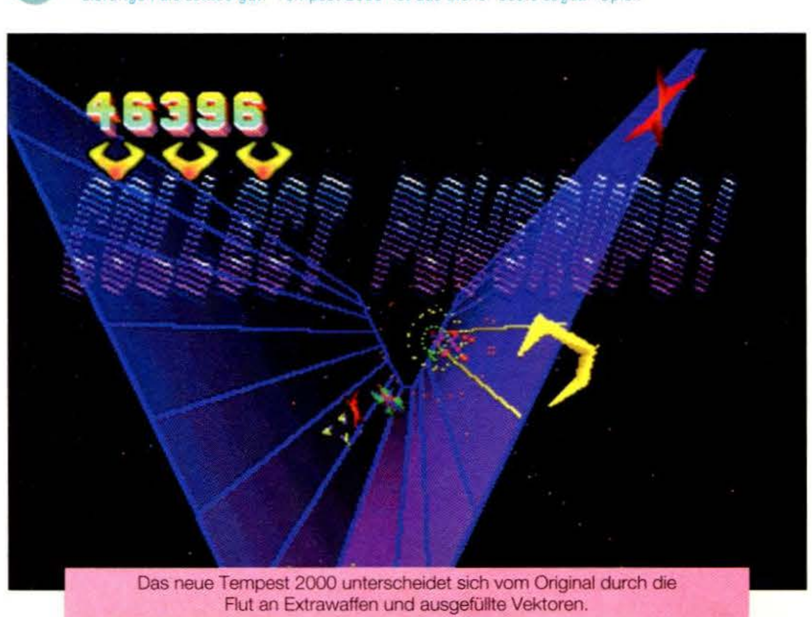
JAGUAR

Nach dem wenig überzeugenden Debut-Spielequartett für das Jaguar schickt Atari einen der erfahrensten Programmierer Europas ins Rennen. **Jeff Minter**, bekannt durch blitzschnelle Baller-Spiele für 8-Bit-Heimcomputer, überarbeitete sein persönliches Lieblingsspiel, den Vektor-Automaten "Tempest" von Atari .

Unter "Tempest 2000" findet Ihr ein halbes Dutzend Spielvarianten, sowohl für Joypad-Solisten als auch für zwei Spieler. Ihr ballert Euch entweder durch die Original-Levels von 1981, übt mit einem Sidekick-Satelliten in Tempest Plus oder stellt Euch der farbigen Herausforderung von Tempest 2000. Im Spielverlauf könnt Ihr auf Knopfdruck zwischen drei Perspektiven (statische Fernsicht, schwenkende Ansicht aus mittlerer Entfernung und wild zoomende Nah-Perspektive) wählen. Spielt Ihr zu zweit, kämpft Ihr entweder im Team oder pfeffert Euch im Kampf um dasselbe Vektorgebilde die Plasma-Bomben um die Ohren. Das Spielprinzip ist simpel: Jeder Level besteht aus einem dreidimensionalen Vektor-Gebilde (Kubus, Quadrat, Rechteck), auf dessen Rand Ihr Euer Raumschiff nach links oder rechts steuert. Aus dem Hintergrund kommen gegnerische Flugkörper, die Euer Schiff per Laserstrahl zerstören oder gar entführen wollen. Ihr wechselt Eure Position, um die heranzoomenden Feinde wieder ins Weltall zurückzublasen. In den beiden neuen Spielmodi hat Euer Schiff neben einer Smart-Bomb zusätzliche Möglichkeiten zur Aufrüstung: Doppelschuß oder die Fähigkeit, in höchster Not vom Vektor-Raster abzuspringen, vereinfachen das Überleben. Im 2000-Modus könnt Ihr ein Bonuslevel erreichen, wo Ihr durch geschicktes Manövrieren Punkte sammelt.

Testmuster von Game Syndicate, Selters, Tel: 02626/1320

VOLLE DRÖHNUNG • Tempest 2000 ist das Spiel für den Tekno-Freak, der auch am Bildschirm nach Farborgien und Stampfsound giert: Pulsierender Rave-Soundtrack und Vektorgrafik im Lasershow-Stil feuern Euch ein grelles Lichtinferno um die Ohren. Anfänger üben sich beim traditionellen Tempest, danach geht in der 2000er-Variante die Post ab: Dutzende von Feinden kommen gleichzeitig aus dem Hyperraum. Ihr ballert aus allen Rohren, versucht Extras zu erhaschen und Feindkontakt zu vermeiden. Das artet zwar schnell in ein undurchschaubares Durcheinander aus, aber auch die größte Übermacht läßt sich mit Taktik in den Griff bekommen. Aus dem Soundchip des Jaguar donnert ein nervöser Techno-Soundtrack in hervorragender Qualität, das betagte Spielkonzept erweist sich durch die Modifizierungen als zeitlos gut. "Tempest 2000" ist das bisher beste Jaguar-Spiel.



Das neue Tempest 2000 unterscheidet sich vom Original durch die Flut an Extrawaffen und ausgefüllte Vektoren.



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	43 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	81 %

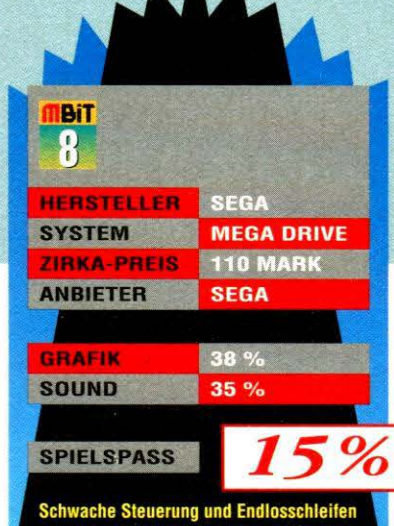
Zurück zu den Wurzeln: Traditionelles Tempest mit neuen Elementen, gnadenloser Action und pumpendem Rave-Soundtrack.

Entwickler: Brian A. Rice, Inc. • **Produzent& Design:** Michael Latham • **Programmierung:** Brian A. Rice, Robert Birmingham, Joseph Guagenti, Chuck Batson, Rob McCool, Patrick Simmons • **Grafik:** Mark Waterman, Tom Drophy, Pascal Saint-Clair • **Sound:** Cliff Falls, Rolf Weber

Young Indy

Instruments of Chaos

Mit einjähriger Verspätung trödelt **Fernsehheld** "Young Indiana Jones" nun auf dem Mega Drive ein. Ihr steuert den pubertären Helden im Kampf gegen die Schergen des deutschen Reichs, die schon zwanzig Jahre vor dem Nazi-Auflauf in "Jäger des verlorenen Schatzes" ihr Unwesen treiben. Euer Peitschenschwinger reist durch vier anwählbare Levels: Ihr kämpft in Ägypten gegen Schlangen und die Fallen einer Pyramide oder sucht in Tibet nach einem verschneiten Tempel. Wenn Ihr alle Abschnitte und deutsche Spione erledigt habt, müßt Ihr den Zeppelin, die Geheimwaffe des deutschen Reiches, zerstören. Indy schlägt mit seiner geliebten Peitsche um sich, außerdem benutzt er Pistole und Handgranaten.



Die aufwendig ausgestattete Fernsehserie aus dem Hause LucasFilm erzählt die Jugendjahre des Abenteurers Indiana Jones, der am ersten Weltkrieg teilnimmt und so gut wie allen berühmten Zeitgenossen die Hand schüttelt.



In den Kisten findet Indiana nützliche Extras zum Überleben.

GRAUSAM • Diesmal sollte das Sprichwort lauten: "Lieber nie, als spät". Von Design kann bei den ständig wiederholten Levelaufbauten nicht die Rede sein, die Gegner sind unfair bis ins Mark, während Indy im Schluckauf-Modus durch langatmige Abschnitte ruckt. Habt Ihr (eher durch Zufall, als durch Talent) einen Level überstanden, macht Euch ein superschneller und superresistenter Spion den Garaus. Das Modul ist sich meiner Nominierung zum übelsten Spiel des Jahres sicher.

STARGAMES
VIDEOGAME - VERSAND

NEO-GEO		S.NINTENDO		MEGA DRIVE	
Art of Fighting	**289,-**	Secret of Mana	149,-	**Landstalker**	**129,-**
Art of Fighting 2	389,-	S. Empire Strike Back	139,-	Super Shinobi 3	129,-
World Heroes 2	**289,-**	Jam Basketball	149,-	John Madden '94	129,-
3 Count Bout	**259,-**	Striker	129,-	Ranger X	109,-
Miracle Adventure	389,-	Actraiser 2	129,-	The Ottifants	109,-
Fatal Fury Special	379,-	Art of Fighting	139,-	Mortal Combat	129,-
Samurai Showdown	389,-	**Pilot Wings**	**79,-**	Street Fighter 2 CE	139,-
Magician Lord	**179,-**	Bomber Man (Deutsch!)	119.-	Aladdin	119,-
Top Hunter	389,-	Aladdin	119,-	T.M.N.T. Fighter	129.-
Nam 1975	**179,-**	Mario Cart	89,-	F1	109,-
NEO - GEO	*729,-*	*4 Player Adapter*	*59,-*	*Action Replay*	*119,-*
Joyboard	*119,-*	*Super NES Joypad*	*29,-*	*RGB/AV Kabel*	*39,-*

NEU!!! Demos von Neo Geo, S. Nintendo und Mega Drive auf Video!
24 Std. Hotline per Anrufbeantworter oder Fax !!!
An- und Verkauf von GEBRAUCHTMODULEN / KONSOLEN !!!

Postfach 22 03 29 42631 Solingen
Tel.: 0161 / 1220275 Tel. & Fax: 0212 / 202583







Entwickler: Capcom, Japan

Final Fight 2

Neben "Street Fighter 2" gehört Capcoms "Final Fight" zu den Prügelspielen, die das Genre maßgeblich prägten. Dutzende von Kopien, von "Streets of Rage" (Mega Drive) bis "Burning Fight" (Neo-Geo), sind erhältlich – auf einen echten Nachfolger des Automaten warten wir bis heute vergeblich. Dafür bediente Capcom die japanischen Kids bislang mit drei Modulen: Nach "Final Fight", das um eine Spielfigur und den Zwei-Spieler-Modus abgespeckt wurde, erschien die "Guy"-Variante, in der Ihr den fehlenden Charakter anwählen konntet. Den Zwei-Spieler-Modus gab's jedoch erst in "Final Fight 2", das im letzten Jahr in Japan veröffentlicht wurde und nun offiziell in Deutschland erhältlich ist.

Nachdem in Metro City jahrelang Friede herrschte, beginnt sich die brutale Mad Gear Gang wieder zu rühren. Opfer ihrer Entführung werden Guys Meister Genryusai und dessen Tochter Rena. Als Bürgermeister Haggar davon erfährt, knöpft er sich erneut seine gewaltige Kampfhose zu – die Schurken ahnen, daß das nichts Gutes bedeutet. Leider ist Cody zusammen mit seiner Freundin im Urlaub, und Guy trainiert außerhalb der Stadt. Trotzdem ist Haggar nicht allein: Mit Maki steht ihm eine schlagkräftige Ninjitsu-Amazone zur Seite, mit Carlos ein Südamerikaner mit Kampfsport-Diplom. Ein oder zwei Spieler vertrimmen die Gegner, alle können Waffen aufnehmen und spezielle Extras einsetzen: Auf Knopfdruck befreit sich Haggar mit einem wilden Rundumschlag aus der Umklammerung des Gegners, Carlos fuchtelt mit seinem Schwert herum und Maki versohlt Messerstecher, Schläger und Endgegner mit ihrem Fußwirbel. Sechs Szenen in Metro City liegen vor Euch, ständig seid Ihr damit beschäftigt, die anstürmenden Gegner zu plätten und Nahrung zu mampfen. Unendlich viele Continues erleichtern Eure Rettungsaktion.

Leihgabe aus Capcoms erfolgreichstem Spielautomaten: Im Hintergrund sitzt Chun-Li beim Mittagessen.



Die Brüder mit den Flammenfackeln waren auch schon im ersten "Final Fight" mit von der Partie.



Zwischendurch dürfen bis zu zwei Spieler gleichzeitig einen Van zertrümmern.

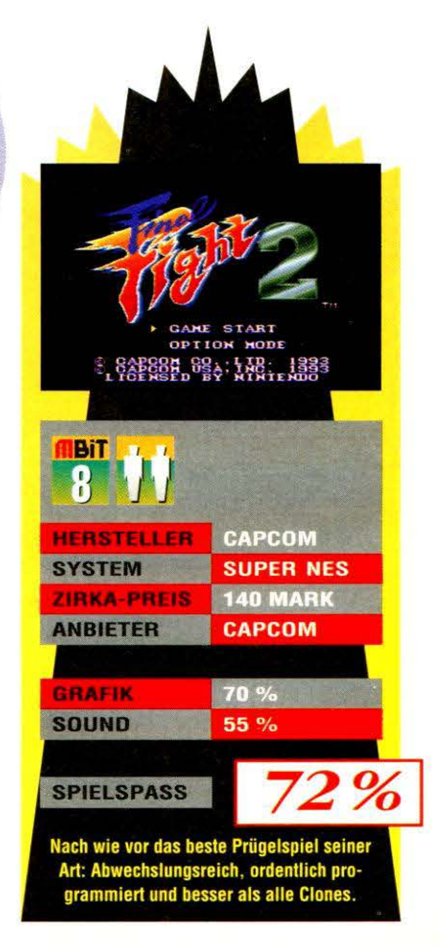
Zeitgleich mit "Final Fight 2" auf dem Super Nintendo erscheint "Might Final Fight", die erste Variante des Beat'em-Ups für das NES. Leider sind die Spielfiguren sehr klein (Erinnerungen an „Double Dragon" werden wach) und flackern unangenehm häufig. Selbst für NES-Verhältnisse zählt das Modul weder technisch noch spielerisch zur Oberklasse.



SCHLAGKRÄFTIG • Horizontal scrollende Prügelspiele gibt's auf dem Super Nintendo viele, doch keines hat mir so gefallen, wie "Final Fight". Leider erschien das Modul nie offiziell in Deutschland. Mit dem Nachfolger komme ich endlich in den Genuß, im Team auf Prügeltournee zu gehen und unserem "Street Fighter 2"-Helden Andreas im Zwei-Spieler-Modus hinterrücks eins überzubraten. Spielerisch hat die Fortsetzung somit deutlich mehr auf dem Kasten, und auch technisch hat Capcom nochmals Hand angelegt: Das Spiel kommt nicht mehr ins Ruckeln, dafür machen die Sprites ab und zu mit Flackereinlagen auf sich aufmerksam. Die großstädtische Hintergrundgrafik geht in Ordnung, während die Musik weniger positiv auffällt. Wer die Prügelorgie längere Zeit genießen will, sollte gleich im "Expert"-Schwierigkeitsgrad einsteigen, sonst ist's zu einfach.



Retu begegnet Euch am Ende des Spiels. Er hält Karatemeister Genryusai und seine Tochter Rena gefangen.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	CAPCOM

GRAFIK	70 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS	72 %

Nach wie vor das beste Prügelspiel seiner Art: Abwechslungsreich, ordentlich programmiert und besser als alle Clones.

Entwickler: Capcom, Japan

Super Pang



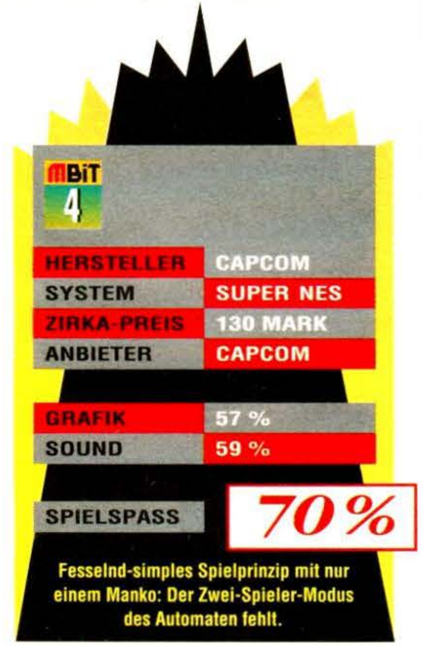
"Super Pang", die Umsetzung des erfolgreichen Spielautomaten, ist jetzt überall erhältlich.

Mit "Pang" erfand der unbekannte Automatenhersteller Mitchell 1989 ein fesselndes Geschicklichkeitsspiel mit einfacher Grundidee. In „Pang" und dem Nachfolger "Super Pang" schweben Blasen kreuz und quer über die Bildfläche. Ihr zielt als kleines Männchen am unteren Rand des Spielfelds mit der Harpune und zerteilt die Bälle dadurch in zwei bis vier kleinere Blasen. Erst, wenn Ihr alle abgeschossen habt, geht's weiter. Damit Ihr einen Level nicht zu schnell löst, müßt Ihr mit Leitern, Plattformen, rutschigem Eis und Mauern zurechtkommen. Ihr findet aber auch Waffen, mit denen Ihr die Blasen noch schneller zerballert: Doppelharpune, Enterhaken und Maschinengewehr. Nützliche Extras, mit denen Ihr die Blasen anhaltet, gibt's ebenfalls.



BUSTER BROTHERS • Obwohl die Automatenumsetzung "Super Pang" schon zwei Jahre auf dem Buckel hat (1992 erschien das Modul in Japan), gibt's noch keine Alternative zu diesem genialen Spielprinzip. Ergänzt durch nützliche Extras, den neuen Tournee- und den Panik-Modus (99 Level hintereinander), macht "Super Pang" mehr Spaß als der Automaten-Urahn "Pang". Der gleichnamigen Arcade-Maschine kann die Umsetzung leider nicht das Wasser reichen, da der kurzweilige Zwei-Spieler-Modus fehlt. Dafür erlaubt sich das Super Nintendo trotz vieler Sprites keine technischen Schwächen.

Wer sich schon in der Spielhalle an "Super Pang" gemacht hat und nicht unbedingt auf den Zwei-Spieler-Modus besteht, darf diese gelungene Umsetzung nicht versäumen.



MBIT 4

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	57 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	70 %

Fesselnd-simples Spielprinzip mit nur einem Manko: Der Zwei-Spieler-Modus des Automaten fehlt.

Macht Euch zu JoyPad Akrobaten

Slow-Motion und TurboSchalter für mehr Power

Augenschonend durch ausreichenden Abstand zum Fernseher

Nie wieder Kabelsalat

Geringer Stromverbrauch

Umschaltbar für ein und zwei Spieler

Game Partner™

"...Dauerfeuer: Ja
...Slow Motion: Ja
...Ausstattung: Sehr gut
...Fazit: Leicht zu handhabendes Pad mit gutem Steuerkreuz..." (Mega Fun 3/94)

"... fast so präzise wie das Orginal von Nintendo" (Total 3/94)

"... funktionieren auch über eine Distanz von mehreren Metern und müssen nicht auf den Empfänger gerichtet sein..." (Maniac 5/94)

"... im Gegensatz zu vielen anderen drahtlosen Pads kommt es zudem mit lediglich 2 Batterien aus..." (Total 3/94)

"... die Pads selbst sind ergonomisch und schick zugleich..." (Maniac 5/94)

Import und Distribution:
AB Union Electronic Handels GmbH
Lerchenstrasse 5
D-80995 München
Tel.: 089/357 130-39
Fax: 089/357 130-99

Entwickler: Irem, Japan

R-Type 3

Diesmal hat sich Irem an die Mode-7-Fähigkeiten des Super Nintendo erinnert: Traditionelle Scrolling-Action wird mit 360-Grad-Turns der Hintergrundlandschaft und rasant zoomenden Endgegnern aufgelockert.

SN Mit der aktuellen Spielhallenversion "R-Type Leo" hat diese Irem-Produktion wenig Gemeinsamkeiten. Ähnlich wie beim "Super R-Type" haben die Programmierer bekannte "R-Type"-Zutaten mit neuen Feinden, Levels und Features gemischt. So darf der Raumschiff-Pilot aus drei Satelliten wählen, die im Spiel unterschiedliche Waffen-Vorzüge aufweisen. Außerdem scrollen die sechs Levels nicht konstant horizontal, sondern wagen vertikale Ausflüge und überraschen mit **grafischen Extravaganzen**. Das Waffenarsenal Eures Abfangjägers wurde dezent überarbeitet: Neben Sidekicks, Missiles, Kringel- und Billard-Laser wurde insbesondere der Beam-Schuß aufgepeppt. Wenn Ihr doppelt so lange wie üblich auf den Knopf drückt, füllt sich der zuständige Energiebalken ein zweites Mal. Je nachdem, welchen Satelliten Ihr anfangs aktiviert habt, läßt das Raumschiff eine andere Super-Salve los. Taktisches Geschick ist auch im Umgang mit neuen Aliens gefragt: Nicht nur die Endgegner erwarten eine persönliche, strategisch inspirierte Behandlung. Wie schon ältere "R-Type"-Episoden vereint auch "R-Type 3" Hardcore-Action mit wohlüberlegten Feuerstößen und Ausweichmanövern.

Als Hommage an das grandiose Original hat Irem einige Obermotz-Oldies aus den Grafik-Archiven gekramt (u.a. die mutierte Riesenameise und das Wurmwesen aus den ersten beiden "R-Type"-Leveln). Sie dienen jedoch nicht als Ersatz für fantasielose Spieldesigner, sondern wurden – praktisch als Vorspeise – den neuen Level-Wächtern vorangestellt.

Testmuster von Flashpoint, Oering, Tel.: 04535/2222



Diesmal wählt Ihr aus drei verschiedenen Satelliten, die jeweils andere Powerschuß-Alternativen bieten.


Routine-Manöver für "R-Type"-Kenner: Je nach Spielsituation müßt Ihr den Satelliten vorne oder hinten andocken.

KECKES COMEBACK • Seit dem "R-Type"-Erstling aus dem Jahr '87 bin ich ein glühender Verehrer der Action-Saga. "R-Type 3" löscht den Frühgeburts-Schandfleck "Super R-Type" endgültig aus den Super-Nintendo-Analen. Auch wenn es das Original weder spielerisch noch grafisch schlagen kann, fühlt sich der Baller-Fan pudelwohl. Sechs Level durchdachte Hardcore-Action, gelegentliche Mode-7-Spielereien, das Wiedersehen mit ehrwürdigen "R-Type"-Endgegnern und ein gelungenes Satelliten-Update garantieren wohlfeile Fingerkuppen-Massage. Die Entwickler gaben sich alle Mühe, taktische Spielereien einzuflechten, innovative Feinde zu präsentieren und dabei das Flair der Arcade-Versionen zu erhalten. "R-Type 3" nimmt einen Ehrenplatz unter den 16-Bit-Baller-Epen ein – auch wenn die hysterischen Wertungen einiger Kollegen nicht angebracht sind.

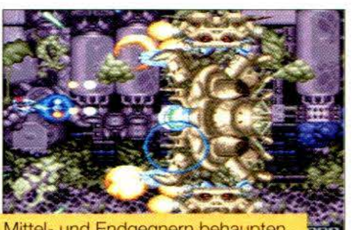












Obermotz-Parade zum Ende des Spiels: Wer sich gegen die Ansammlung von Mittel- und Endgegnern behaupten will, sollte insbesondere den Beamschuß einsetzen (siehe Bild oben)



MBIT 16

HERSTELLER	IREM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	PAL-IMPORT
GRAFIK	80 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	84 %

Endlich ein "R-Type", das dem Super NES gerecht wird: Altbewährtes & neue Ideen in einem rundum geglückten Actionspektakel.

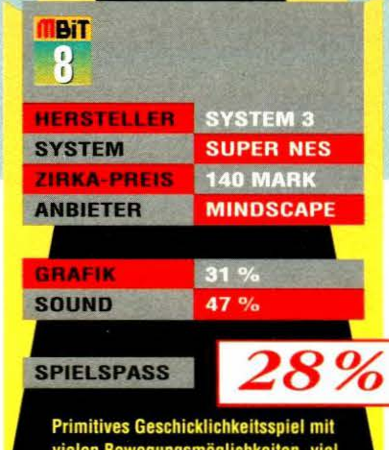
Design: Phil Thornton • **Programmierung:** Chris Butler

Super Putty

SN

Der böse Zauberer Dazzledaze hat alle Puttys in Kaugummi verwandelt, die nun als klebrige **Mutanten** durchs Plattformuniversum streunen. Da Super Putty als einziger vom Gummi-Fluch verschont blieb, muß er eingefrorene Wachroboter befreien, die ihm wiederum bei der Rettung seiner Artgenossen helfen. Also hüpft Super Putty durch die Gegend, zerschlägt Eisblöcke, weicht Mutanten aus und sammelt brav die Roboter ein.

Um seinen Super-Tagesablauf zu überleben, kann Putty mit seinem Körper wackeln, sich in die Länge ziehen und mit der Faust boxen, schmelzen, verfestigen und aufsaugen. Außerdem darf sich Putty in das Lebewesen verwandeln, das er gerade verspeist hat.



MBIT 8

HERSTELLER	SYSTEM 3
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	31 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	28 %

Primitives Geschicklichkeitsspiel mit vielen Bewegungsmöglichkeiten, viel Chaos und vorprogrammiertem Ärger.

Neben mechanischen Gegnern, denen Putty locker den Garaus macht, warten in den anwählbaren Levels auch biologische Wesen. Die sind genauso unfreundlich, aber von einem Putty nicht zu besiegen.



Do it again, Joypad-Held: Ein kleines Wesen rettet mit Heldenmut einen vom Bösen heimgesuchten Planeten.

KINDISCH • Trotz verschiedener Aktionsmöglichkeiten nervt mich die stumpfsinnige Hüpferei. Die Steuerung ist träge und ungenau, die Grafik trotz vieler Farben lächerlich, und der Kunde hat über einhundert Mark für das Dumpf-Spielprinzip "Hüpfen, Sammeln und ab zum Ausgang" bezahlt. So etwas wird dann auch noch als gewaltloser Spaß für die Jüngsten angepriesen. Doch selbst die übelsten Kinderhasser bekommen Mitleid mit Bälgern, die "Super" Putty spielen müssen.

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT-GAMES. SCHNELL & TOPAKTUELL.

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
US Konsole & 2 Pads & 1 Game & RGB Kabel 349,-

Art of Fighting	139,-	Daffy Duck	119,-	Mickey Mouse Mag. Quest	79,-	Secret of Mana FFADV 2	129,-
Battle Cars	119,-	**Empire Strikes Back**	**129,-**	Megaman Soccer	129,-	Sky Blazer	119,-
Bugs Bunny	129,-	**Eye of the Beholder**	**134,-**	Madden '94	119,-	Soldiers of Fortune	119,-
Blues Brothers	79,-	**Equinox**	**119,-**	Megaman X	134,-	**Star Trek Next Generation**	**139,-**
Bubsy	79,-	**F1 Pole Position**	**129,-**	NHL '94	119,-	Sunset Riders	119,-
Bomberman & 4 Player ADP	149,-	Fatal Fury 2	139,-	Ninja Boys	99,-	Super Aquatic Games	99,-
Cool Spot	109,-	Flashback	109,-	Ninja Warriors	129,-	Super James Pond	99,-
Choplifter 3	119,-	Jurassic Park	109,-	Obitus	129,-	**Super Metroid**	**129,-**
Cybernator	69,-	Lethal Enforcers W/G	159,-	Paladins Quest	129,-	Super Off Road The Baja	69,-
Clayfighters	119,-	Legend	119,-	Robocop vs Termiator	129,-	The 7th Saga	129,-
Claymates	119,-	Lufia	129,-	**Rock'n'Roll Racing**	**119,-**	Wizardry 5	129,-
Dracula	119,-	Might & Magic 2	129,-	Rock Rodent	99,-	Young Merlin	129,-

Alle neuen Rollenspiele auf Lager !!! Action Replay 2 Sega & SNES 119,-, US Adapter 39,-

Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!
Sega CDX Multimedia System 899,-

Sega Pad 6 Button	49,-	Goofy	119,-	Shining in the Darkness	59,-	**SEGA CD**	
ASCII Pad 6 Button	59,-	Jungle Strike	109,-	Skitchin'	109,-	AH-3-Firehawk	109,-
4 Player ADP	65,-	Mazin Saga	109,-	Sonic 3	119,-	Dark Wizard	109,-
Aerobiz	129,-	Mega Turrican	109,-	Star Trek	119,-	Dracula	119,-
Awesome Possum	119,-	Mortal Kombat	99,-	Subterrania	119,-	European Racers	109,-
Barkley: Shut up and Jam	109,-	Madden NFL '94	109,-	Toe Jam & Earl 2	109,-	Ground Zero Texas	129,-
Castlevania – Bloodlines	109,-	NBA Showdown	119,-	Tecmo NBA Basketball	129,-	Mansion of Hidden Souls	119,-
Dracula	109,-	NHL Hockey '94	119,-	Pirates! Gold	119,-	Microcosm	119,-
F-15 Strike Eagle 2	119,-	PGA European Tour	109,–	Phantasy Star 2	59,-	Monkey Island	109,-
FIFA Soccer	109,-	Ren & Stimpy	99,-	Wiz'n'Liz	109,-	NHL Hockey '94	119,-
F-1 Racing	99,-	Robocop vs Terminator	99,-	Virtua Racing	189,-	Rebel Assault	119,-
Genghis Kahn	129,-	Shadow Run	119,-	World Series Baseball	119,-	Revenge of the Ninja	109,-

3DO KONSOLE, JAGUAR AUF BESTELLUNG UND JEDE MENGE MEHR SPIELE AUF LAGER!

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 58566 Kierspe

TEL: 02359/6466 FAX: 02359/6266

Entwickler: Vic Tokai, Japan

Columns 3

Auch wenn Mega-Drive-Besitzer noch immer ohne "Tetris" auskommen müssen, sorgen artverwandte Spiele für Ausgleich. Segas Original-"Columns" wurde bereits 1990 veröffentlicht, das hauseigene Update als "Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine" vor wenigen Monaten nachgeschoben. "Columns 3" wiederum stammt nicht von Sega, sondern entstand in den Software-Labors von Vic Tokai.

Im Gegensatz zu den Vorgängern unterstützt die Geschicklichkeits-Tüftelei Segas **Mehr-Spieler-Adapter**. In Verbindung mit diesem Interface dürfen bis zu fünf Personen antreten. Dabei sind Partien "Jeder gegen jeden" und "Zwei gegen einen" erlaubt. Zur Erinnerung: Jeder Spieler ist Herr über einen Zylinder, in den von oben Bauteile herabpurzeln, die aus verschiedenfarbigen Diamanten bestehen. Ihr dürft den rechteckigen Klotz nach links oder rechts bewegen und die Diamanten beliebig rotieren. Hat das Bauteil jedoch festen Boden unter den Füßen, steht es unverrückbar. Gelingt es Euch, die Klötze so zu ordnen, daß drei gleichfarbige Diamanten horizontal, vertikal oder diagonal liegen, löst sich das Trio in Wohlgefallen auf und die übrigen Klunker fallen in die Lücken.

Netterweise gibt ´s nicht nur Mehr-Spieler-Modi, auch an den Solisten wurde gedacht. Beschäftigt Ihr Euch alleine mit "Columns 3", bleibt der "Pyramid Mode". Ihr wählt aus drei Schwierigkeitsgraden und tretet gegen "tierische" Computer-Konstrukteure an. Sechs exklusive Extras helfen allerdings nicht darüber hinweg, daß die fünf bis maximal elf Levels (ohne spielerische Neuentwicklungen) eher anöden, denn inspirieren.

Großfamilien-tauglich: Bis zu fünf Personen dürfen "Columns 3" gegen- und miteinander spielen.

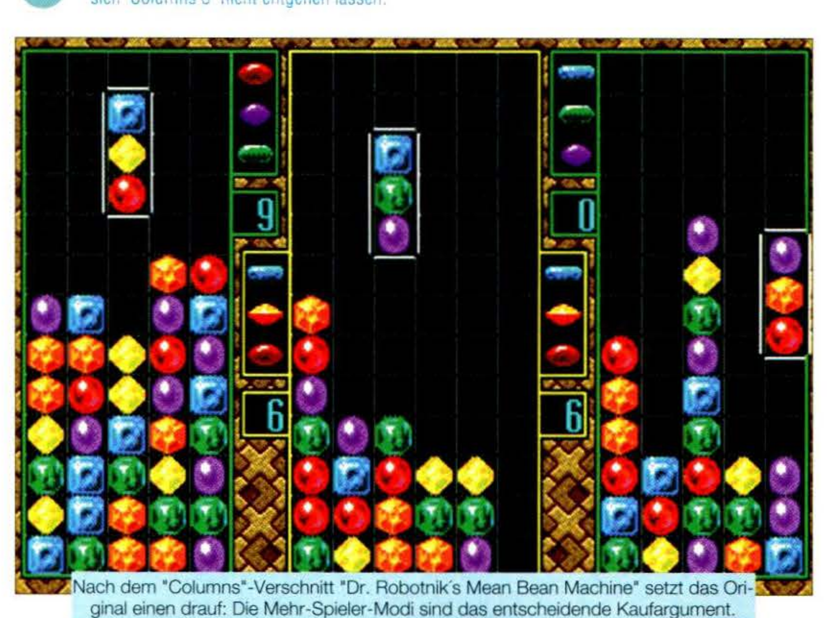

Fiese Extras: Der linke Spieler leidet unter einer bösen "Verkehrt ´rum"-Attacke seines Gegners.


Ab vier Teilnehmern gleichzeitig verlieren die Diamanten ihre ursprünglich Form: Spielerisch hat dies keine Auswirkungen.

"Columns 3" wertet dieses Spielprinzip mit Extras auf. So dürft Ihr den Konkurrenten "freundliche Grüße" schicken, indem Ihr auf Knopfdruck Mauersteine auf den Boden des feindlichen Zylinders plaziert und so die Diamantenablage gefährlich anhebt. Weiterhin purzelt von Zeit zu Zeit ein Extra-Trio in den Zylinder, das Euch die Wahl aus drei Boni läßt: Diamanten einer bestimmten Farbe eliminieren, eigene Mauersteine wegzaubern oder dem Gegner Mauersteine hinzuaddieren. Flackernde Diamanten wiederum färben das Spielfeld monochrom, verdrehen die Steuerung oder stellen den Zylinder auf den Kopf.

Testmuster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088

GRUPPEN-DYNAMIK • "Columns 3" bietet genau den Fortschritt, den ich von "Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine" erwartet hätte. Einerseits helfen die Extras, das angestaubte "Drei in einer Reihe"-Konzept aufzupeppen. Die Boni sind intelligent ausgewählt, lassen sich taktisch einsetzen und fügen sich harmonisch in den Spielablauf ein: Ein dreifaches Hoch auf die Schadenfreude. Nicht minder motivierend wirken sich die Mehr-Spieler-Modi aus. Ähnlich wie bei "Bomberman" potenziert sich der Spielspaß mit jedem Teilnehmer. Langweilt der Solo-Modus schon nach wenigen Stunden (nicht zuletzt dank spießigen Computer-Gegnern), garantieren Multi-Player-Duelle langfristige Unterhaltung. Wer an Geschicklichkeits-Tüfteleien Interesse hat und regelmäßig zur abendlichen Videospiel-Session einlädt, sollte sich "Columns 3" nicht entgehen lassen.


Nach dem "Columns"-Verschnitt "Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine" setzt das Original einen drauf: Die Mehr-Spieler-Modi sind das entscheidende Kaufargument.



HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	21 %
SOUND	37 %
SPIELSPASS	78 %

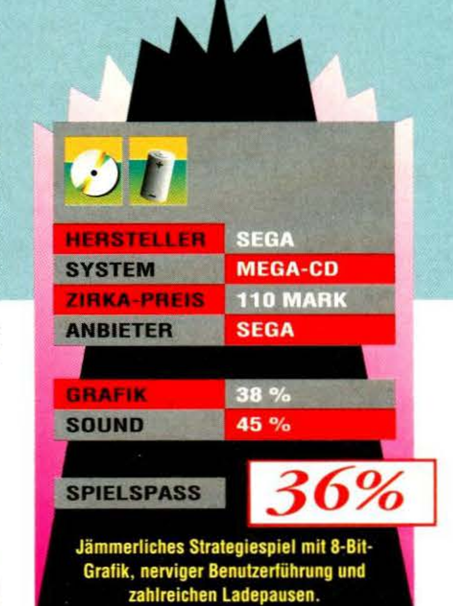
Columns wird erwachsen: Vom Möchte-Gern-Tetris zum eigenständigen und überaus spaßigen Mehr-Spieler-Spektakel.

Entwickler: Sega, Japan

Dark Wizard

Mit der Übersetzung des CD-Oldies "Dark Wizard" ließ sich Sega USA bis zum April dieses Jahres Zeit. Jetzt liegt das Fantasy-Strategiespiel mit englischer Sprache und verständlichen Bildschirmtexten vor. Ihr wählt einen von vier Befehlshabern, sammelt Fabelwesen und Soldaten um Euch und marschiert in Richtung der feindlichen Burgen. Jede Stadt, die Ihr betretet, wird Eurem Königreich einverleibt – stationiert dort ein Spielfigur, sonst holt sie sich der böse Dark Wizard zurück. Habt Ihr alle Figuren bewegt, eingekauft oder gezaubert, zieht der Computer seine Truppen. Marschiert wird auf einer scrollenden Hexfeld-Karte, gemetzelt und gehext auf einem speziellen Kampfbildschirm.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151



Würdet Ihr für diesen Murks Euer "Shining Force" eintauschen? Wir raten ab.

NIX DAHINTER • Beim Betrachten der hübschen Zeichentrick-Einführung wirkt Dark Wizard wie ein konkurrenzfähiges Strategieepos. Dann schocken Euch die fusselige Benutzerführung, die magere Grafik und das vollständige Fehlen von Spannung. Ein Strategiemodul, bei dem ich wahllos durch die Gegend marschiere, möchte ich nicht spielen – die einzelnen Szenarien werden Euch lieblos hingeklatscht, die Feinde sind wahllos plaziert. Den Vergleich zu "Fire Emblem" sparen wir uns aus Pietätsgründen.

PowerSoft Versand

Endlich günstige Videospiele ! ! !

Mega Drive (dt.)

Titel	Preis	Titel	Preis
Addams Fanily	99	**NBA Showdown**	**99**
Aladdin	108	NFL Quaterback Club	116
Art of Fighting	**108**	**NHLPA Hockey '94**	**99**
Asterix	108	Ottifants	94
Bill Walsh Football	89	Pele Soccer	89
Blades of Renegance	89	PGA Euro Tour	99
Bram Stockeris Dracula	108	PGA Tour Golf 3	108
Brett Hull Hockey	83	Power Strike 2	78
Castlevania-The New Gen.	**94**	**Prince of Persia**	**99**
Chuck Rock 2	99	Puggsy	94
Cool Spot	99	Robocop 3	99
Dragon's Lair	99	Shining Force	108
Dragons Revenge	99	Shinobi 3	99
Dune 2	**108**	**Skitchin**	**99**
Eternal Champions	125	Sonic 2	83
F1 (incl. Batterie)	108	Sonic 3	125
F-15 Strike Eagle 2	116	**Sonic Spinball**	**99**
FIFA Intern. Soccer	**89**	Streetfighter 2 Champion	125
Flashback	108	**Terminator 2**	**79**
Flintstones	99	Terminator 2(Judgment D.)	99
Gauntlet 4	99	Test Drive 2 (The Duell)	92
Hook	99	Thunder Force 4	84
John Madden Football 94	108	Tiny Toons	94
Jungle Strike	**108**	Toejam & Earl 2	108
Jurassic Park	104	Turtles Tournament Fight.	113
Landstalker	108	Virtual Pinball	99
LHX 2 / F-117 Nightstorm	94	**Virtual Racing**	**166**
Lost Vikings	a.A.	WCW Wrestling	108
Lotus Turbo Challenge 2	94	World Class Soccer	99
Mc Donald's Treasure Land	99	WWF Royal Rumble	109
Mickey's Challenge	108	**WWF Wrestlemania**	**89**
Micro Machines	83	Zombies	89
NBA Jam	**114**	Zool	89

Mega CD-2 (dt.)

Titel	Preis
Mega CD 2 (ohne Spiel)	499
Multi - Mega	**979**
Bill Walsh Football	99
Chuck Rock 2	99
Cobra Command	**84**
Double Switch	a.A.
Dragon Lair	a.A.
Dune	99
Ecco the Dolphin	84
Final Fight	84
Flashback	a.A.
Ground Zero Texas	**119**
Indiana Jones	108
Jurassic Park	84
Mortal Combat	114
NHL Hockey '94	**88**
Night Trap	118
Slipheed	84
Sol Feace	99
Sonic CD	84
Soulstar	a.A.
Spider-Man vs. Kingspin	84
Terminator 1	**99**
Thunderhawk	99
Worldcup USA '94	a.A.
WWF Rage in the Cage	99

CD32

Titel	Preis	
Arabian Nights	49	DA
Der Clou	66	DV
Elite 2	**54**	**DV**
Jurassic Park	59	DV
Morph	49	DA
Pinball Fantasies	59	DA
Pirates Gold!	**59**	**DA**
Sensible Soccer	49	DA

Super NES (dt.)

Titel	Preis	Titel	Preis
Aladdin	108	**NHL Hockey 94**	**99**
Alfred Chicken	126	Nigel Mansellis World Ch.	109
Aliens vs. Predators	109	**Pierre le Chef**	**89**
Andre Agassi Tennis	107	Pinball Dreams	98
Art of Fighting	**128**	Player Manager	114
Beethoven	109	Plok	87
Bram Stokeris Dracula	116	Pop'n Twin Bee 2	117
Bulls vs. Blazers	**99**	Robocop 3	104
Clay Fighter	117	Rocky & Pocky	89
Cool Spot	116	**Rockin Roll Racing**	**109**
Cosmo Gang	124	Sensible Soccer	114
Desert Fighter	135	Shadowrun	119
Dr. Franken	108	Sky Blazer	116
Equinox	**119**	**Soul Blazer**	**109**
F1 Poleposition	124	**Star Wars 2 (The Empire)**	**119**
Flashback	104	Star Wing	94
Flintstones	117	Streetfighter 2 Turbo	128
Goof Troop	**108**	Striker	109
Jimmy Connors Pro Ten. T.	107	Stunt Race FX	108
John Madden Football 94	104	Super Conflict	124
Jurassic Park	114	Super Turrican	108
Kick Off 3	107	**Terminator 2(Arcade G.)**	**114**
Lagoon	119	Test Drive 2 (The Duell)	109
Mario All Star	85	Total Carnage	109
Mario is Missing	124	**Trolls**	**99**
Mario's Time Machine	126	Turtles Tournament Fighters	129
Mechwarrior	**128**	WCW Wrestling	108
Mega lo Mania	104	Wing Commander	126
Mickeyis Challenge	119	**Wing Commander 2**	**104**
Might & Magic 2(dt. Texte)	126	Wolrd Class Soccer	114
Mortal Kombat	**109**	World Heroes	129
Mr. Nutz	99	Young Merlin (16 MB)	127
Mystica Ninja	117	Zelda 3	87
NBA JAM	**129**	Zombies	112
NFL Football	117	**Zool Ninja o.t. Nth Dimension**	**117**

24 Std. Bestellservice Tel. 0 23 61/ 8 27 81; Fax: 0 23 61/ 89 12 64

Wir führen auch Amiga, PC, Gameboy, Game Gear! Händleranfragen erwünscht (geg. Gewerbenachweis) !

Versandkosten: Vorkasse 7 DM, Nachnahme 9,50 DM (+Zahlkartengebühr 3 DM)/ Ausland nur gegen VK 20 DM/ *ab 300 DM versandkostenfrei!* Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Str.5

Entwickler: SNK, Japan • Produzent: E. Kawasaki • Programmierer: T. Nakamura

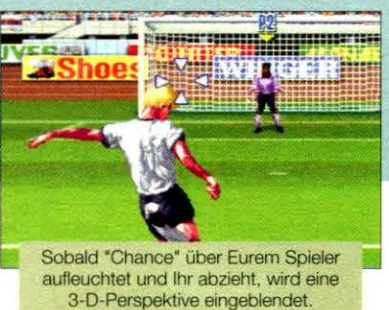
IT'S A MAN!AC

Super Sidekicks 2

Während SNK ein martialisches Prügelspiele nach dem anderen auf den Markt wirft (in der nächsten Ausgabe testen wir "World Heroes Jet"), versuchen sich die Lizenznehmer an anderen Genres. So veröffentlichte Data East vor kurzem das actionreiche Frisbee-Sportspiel "Windjammers" (Test in MAN!AC 5/94), demnächst erscheint von Taito eine Umsetzung des Automatenklassikers "Power Spikes 2". Einen Test dieser Volleyballsimulation findet Ihr ebenfalls in einer der nächsten MAN!ACs.

NG

Bei SNK jagt eine Fortsetzung die nächste. Nach zweiten und dritten Teilen zu erfolgreichen Prügelspielen erscheint rechtzeitig zur Weltmeisterschaft der Nachfolger zum Action-Gekicke "Super Sidekicks". Aus 48 Nationalteams pickt Ihr Eure Lieblingsmannschaft und spielt Euch durch die Qualifikationsrunden bis ins Finale der WM. Jedes Team bietet verschiedene Vorzüge – die südamerikanischen Spieler agieren feurig schnell, die Afrikaner dribbeln geschickt mit dem Ball – und spielt in einer anderen Formation. Sobald Ihr Euch für eine Elf entschieden habt, wird sie in einer von sieben Disziplinen speziell trainiert: Entweder Ihr dopt das gesamt Team, oder konzentriert Euch auf Angriff, Abwehr, Geschwindigkeit bzw. Teamwork. Außerdem könnt Ihr Euren "Ace"-Spieler (der Beste im Kader) und den Torhüter tunen. Auf dem Rasen steuert Ihr Eure Sportler mit drei Buttons: In der Abwehr könnt Ihr nach dem Ball grätschen, den Gegner freundschaftlich anstupsen und den Spieler wechseln. Bewegt Ihr Euch in Richtung des gegnerischen Tors, spielt Ihr Pässe, nehmt den Ball direkt (Fallrückzieher inklusive), köpft und zieht auf das Tor – habt Ihr eine Trefferchance, erscheinen die Symbole "Shoot" oder "Chance" über Eurem Spieler. Geht das Match unentschieden aus, entscheidet ein Elfmeterschießen aus Eurer Perspektive über Sieg oder Niederlage. Gelbe und rote Karten gibt's ebenfalls.



Sobald "Chance" über Eurem Spieler aufleuchtet und Ihr abzieht, wird eine 3-D-Perspektive eingeblendet.



Jede der 48 Nationalmannschaften hat wie in Wirklichkeit Vor- und Nachteile



Nach Toren und Fouls wird das Spiel von animierten Sequenzen unterbrochen

Panik im Strafraum: Wenn "Shoot" über Eurem Kopf erscheint, habt Ihr die Möglichkeit, ein Tor zu schießen.

VOLLTREFFER • Die Begeisterung einiger Presse-Kollegen für das erste "Super Sidekicks" habe ich nie ganz verstanden – erst der Nachfolger hebt sich vom Gros der Kickersimulationen ab. Das Spielfeld wird wie im Fernsehen aus einer Kameraperspektive schräg von der Seite dargestellt, lauft Ihr nach unten oder oben, folgt Euch das Objektiv mit 3-D-Zoom. Auch das Drumherum kann sich sehen lassen: Unzählige Bilder, Animationen und witzige Einlagen lockern das Gebolze auf. So bleibt der Schiedsrichter vom Ball getroffen auf dem Rasen liegen, beim Foulen erinnern einige Spieler an erboste Wrestling-Matadoren. Einmalig ist auch die 3-D-Perspektive, die bei Nutzung einer "Chance" erscheint: In wenigen Sekunden müßt Ihr Euch für eine Ecke des Tors entscheiden, um den Goalie auszuspielen. Lobenswert auch, daß bis auf Abseits alle Fußballregeln gelten.



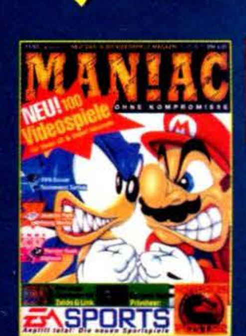
Der Torhüter bekommt reichlich zu tun, wenn Andreas "Der muß doch drin sein!" Knauf mit den heißblütigen Brasilianern aufspielt.



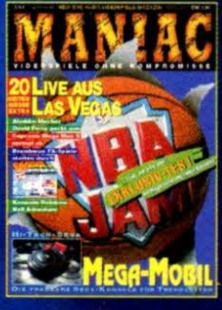
HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	390 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	73 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	85 %

Actionreiche Fußballsimulation aus der Kameraperspektive. Technisch und spielerisch nahezu perfekt.

Gebt Euch den WAHNSINN – jeden Monat







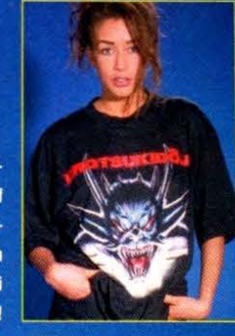
Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Als besonderen Bonus erhalten die ersten 100 Einsender gratis ein Anime-T-Shirt mit dazu.

Euer MAN!AC-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens drei Wochen vor Ablauf) schriftlich Bescheid gebt.

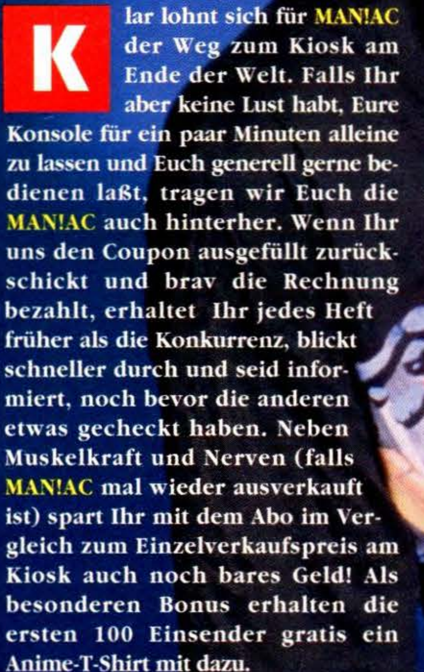
Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Wenn Ihr eine ältere Ausgabe von MAN!AC nachbestellen wollt, schickt uns Eure Bestellung per Brief zusammen mit einem Scheck oder Briefmarken. Pro Ausgabe zahlt Ihr 5,90 Mark, zur Gesamtsumme addiert Ihr bitte noch 2 Mark für die Versandkosten.



Das Shirt zum Kult-Schocker „Legend of the Overfiend" („Urotsukidoji"). Laßt Euch damit nicht von Mami erwischen!



Der Film mit dem alles begann – Cyber-Söldner Kaneda mit Raketenwerfer vor flammenrotem AKIRA-Logo.

Eure Prämie*

**die ersten 100 Abonnenten erhalten gratis ein T-Shirt nach Wahl mit dazu*

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 64,90 Mark (europäisches Ausland 74,90 Mark).

Wenn ich unter den ersten 100 Einsendern bin, entscheide ich mich für das T-Shirt-Motiv: ☐ Akira ☐ Urotsukidoji

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐/94 erhalten!
Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung, die ich nach der Rücksendung dieses Coupons vom Verlag erhalte.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die zur Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Ich will folgenderweise bezahlen (bitte ankreuzen) ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr.: Bankleitzahl:

Kreditinstitut:

Entwickler: Data East, Japan

Karnov's Revenge



Falls Euch der Name bekannt vorkommt, habt Ihr ein gutes Gedächtnis: Der grimmige Russe Karnov prügelte sich bereits 1987 durch ein Videospiel. Damals war neben Muskelkraft auch sein Jump'n Run-Talent gefragt. Umgesetzt wurde Data Easts „Karnov" für nahezu alle Heimcomputer und das NES. Die letztgenannte Version macht auch heute noch Spaß.

Nachdem der neue SNK-Lizenznehmer Data East bisher mit garantiert prügelfreien Neo-Geo-Spielen auf sich aufmerksam machte, kommt es nun, wie es kommen mußte: Mit "Karnov's Revenge" erweitert der japanische Automatenhersteller das Neo-Geo-Sortiment um ein weiteres Beat'em-up. In 122 MBit haben die Designer 13 unterschiedliche Spielfiguren samt Hintergründen gepackt, wobei mal wieder "Street Fighter 2" Modell stand: Einige Spielfiguren erinnern an Helden des Capcom-Sellers und auch die Spezialattacken (Feuerbälle, Faustwirbel, Beinscheren) werden mit bekannten Joypad-Kombinationen ausgelöst. Neben zehn männlichen Darstellern haben die Grafiker gleich drei Quotenfrauen entworfen: Die koreanische Tae-Kwon-Do-Meister Yung-Mie, die Chinesin Fei Lin und Ryoko, eine Judoka aus Japan. Bei den Herren kämpfen neben den üblichen Karate-, Kung-Fu- und Kick-Box-Spezialisten, der bärenstarke Catcher Marstorious, ein Clown, und natürlich **Karnov** selbst – in einem Turm vor dem Kreml trefft Ihr auf den russischen Großmeister. Netterweise stellen sich Euch alle 13 Kämpfer als Spielfiguren zu Wahl, wobei Ihr später auch einmal gegen Euch selbst gewinnen müßt. Jede Figur führt neben zwei bis vier Specials leichte und starke Faustschläge bzw. Fuß-Kicks aus. Trefft Ihr den Feind an einem blinkenden Punkt an seinem Körper, taummelt er für kurze Zeit benommen umher.



Ein Kick-Boxer aus Thailand? Keine Frage: Der gelenkige Samchay hat seine Schläge von Großmeister Sagat gelernt.



Mit den Hintergründen haben sich die Grafiker mehr Mühe gegeben als beim Design der Spielfiguren.

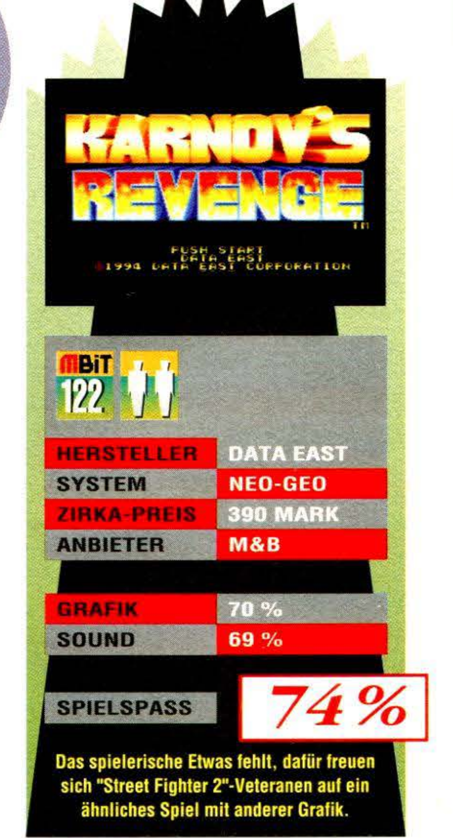
Judo-Meisterin Ryoko trifft auf den Schönling Jean aus Frankreich - Vega ohne Maske.

Showdown in Karnovs guter Stube: Ray hat ihn fast besiegt, gleich platzt Karnov vor Wut.

SAME PROCEDURE • Wann hat das Geholze endlich ein Ende? Auf dem Neo-Geo jagt ein Prügelbrummer den nächsten und keiner checkt mehr, was er spielen muß. "Karnov's Revenge" hält sich sogar noch enger an Capcoms Vorlage als "Fatal Fury", "World Heroes" oder "Art of Fighting" – nicht nur Figuren und Specials kommen Euch vertraut vor, sogar einige Hintergründe haben wir in ähnlicher Form bei "Super Street Fighter 2" gesehen. Trotzdem gehört "Karnov's Revenge" zu den ordentlichen Prügelspielen: Alle Hintergrundgrafiken sind fein animiert – einmal kreist ein Geier durchs Bild, auf einem anderen Bildschirm kriechen Schlangen aus zertrümmerten Krugen. Die Spielfiguren sind leider relativ klein und mäßig innovativ, dafür aber ordentlich bewegt: Karnov kann seinen Bauch aufpumpen, während Euch der unfreundliche Clown als Spielball herumwirft.



Vor dem detailliertesten Hintergrund des Spiels trefft Ihr auf den Afrikaner Zazie. Verwechselt ihn nicht mit Capcoms Zangief!



HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	390 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	70 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	74 %

Das spielerische Etwas fehlt, dafür freuen sich "Street Fighter 2"-Veteranen auf ein ähnliches Spiel mit anderer Grafik.

Entwickler: Namco, Japan

Pac-Attack

SN

Pac-Man geht fremd: Satt Pillen-sammelnd durch Irrgärten zu poltern, versucht sich die gelbe Grinsekugel als Denkspiel-Extra. Namcos "Pac-Attack" erinnert an "Tetris", setzt aber andere Akzente. In den obligatorischen Zylinder fallen Bausteine, die aus Mauerblöcken und Geistern bestehen. Das Dreigestirn dürft Ihr rotieren und nach links und rechts bewegen. Ordnet Ihr die Symbole so an, daß eine Reihe komplett aus Mauer besteht, verschwindet diese vom Bildschirm. Von Zeit zu Zeit mischt sich ein Pac-Man unter die Geister-Mauerstein-Phalanx. Sobald der Nimmersatt festen Boden unter den Füßen hat, mampf er los und frißt sich durch die fein säuberlich angeordneten **Geister**.

Testmuster von Belhag AG, Tel.: (CH) 031/8197067

MBIT 4		CODE
HERSTELLER	NAMCO	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	100 MARK	
ANBIETER	NINTENDO	
GRAFIK	38 %	
SOUND	47 %	
SPIELSPASS	65 %	

Harmloser "Tetris"-Verschnitt ohne Gimmicks: Das richtige Spiel, um Eltern oder Freundin ans Joypad zu locken.

Im Zwei-Spieler-Modus solltet Ihr insbesondere auf die Geister-Struktur achten: Wenn Pac-Man mehr als fünf Gespenster auf einen Streich verspeist, fallen ein paar zusätzliche Geister in den gegnerischen Zylinder.

Sobald Pac-Man naht, färben sich die Gespenster blau und zittern vor dem gefräßigen Geisterjäger



GEISTREICH • Mir ist er zwar als Pillen-Fresser noch immer sympathischer, doch muß sich Altstar Pac-Man für "Pac-Attack" nicht schämen. Die "Tetris"-inspirierte Geschicklichkeits-Knobelei macht Spaß (wobei Solospieler besser die Puzzle-Variante mit Paßwort-Feature wählen), bietet aber nichts Extravagantes. Selbst der Zwei-Spieler-Modus wirkt etwas hausbacken – und wo sind die Multi-Player-Versionen? Alles in allem ein solide designtes Familienvergnügen ohne weitergehende Ansprüche.

dynatex
Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!
Anruf genügt
über 1000 Spiele
Anruf genügt
ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN
Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!
NEO GEO
MS-DOS CD ROM
3DO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA MEGA DRIVE
JAGUAR
SEGA CD
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60
Unsere Hotline NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33
HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553
dynatex



ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 0 61 31/23 04 92
Fax 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES:		MEGA DRIVE:		TURBO DUO:	
SUPER METROID	149,-	DRAGON BALL Z	149,-	DYNASTIC HEO	129,-
KING OF DRAGONS	149,-	DUNE	139,-	U.V.M	
KNIGHTS OF THE ROUND	149,-	MEGA TURRICAN	139,-		
STAR TREK NEXT GEN.	159,-	MONSTER WORLD 4	139,-	JAGUAR:	
WIZARDRY 5	149,-	SHADOW RUN	149,-	AKTUELLE NEUHEITEN	
EYE OF THE BEHOLDER	149,-	STAR TREK NEXT GEN.	149,-	BITTE ERFRAGEN	
U.V.M.		VIRTUA RACING	189,-		
		U.V.M.		NEO•GEO:	
3DO:				SUPER SIDEKICKS 2	399,-
JURASSIC PARK	139,-	MEGA CD:		TOP HUNTER	419,-
OUT OF THIS WORLD	139,-	DARK WIZARD	139,-	WIND JAMMERS	399,-
ROAD RASH	129,-	HEART OF THE ALIEN	139,-	U.V.M.	
WING COMMANDER	139,-	HEIMDALL	139,-		
3DO RGB	1499,-	VAY	139,-	MANGA-VIDEOS:	
3DO NTSC	1299,-	U.V.M.		ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR	

Preisänderungen und Tippfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität, machen Euch aber auf alle möglichen Probleme aufmerksam. Fragt uns nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.

Entwickler: O.E.Soft/Empire, GB

Space Ace

SN

Vor gut einem Jahrzehnt erschienen die ersten Laser-Disc-Automaten auf der Bildfläche. Trotz kommerzieller Erfolge von Segas Weltraumschlacht "Astron Belt" und der **Don-Bluth**-Spiele "Dragon´s Lair" und "Space Ace" verschwand die Spezies schon nach wenigen Monaten wieder aus den Spielhallen. Im Zuge des Oldie-Revivals – es existieren CD-I, 3DO- und Mega-CD-Versionen der beiden Bluth-Spiele – kommt jetzt Empires Super-Nintendo-Adaption. Dabei wurde die Grafik der Konsole angepaßt und naturgemäß abgespeckt. Statt einem Zeichentrickfilm verfolgt Ihr ein animiertes Spiel im Jump´n´Run-Stil.

Ihr steuert den Superhelden Space Ace, der in ferner Zukunft über die Erde wacht. Der Außerirdische Borf hat sich allerdings in den Kopf gesetzt, den blauen Planeten zu erobern. Um jeglichen Widerstand auszuschalten, setzt er den Infanto-Strahl ein, der erwachsene Menschen in weinende Babies verwandelt. Zu allem Überfluß entführt er Kimberley, die bezaubernde Freundin von Ace. Leider wurde auch Ace von einer leichten Infanto-Dosis erwischt - bei der Rettungsmission müßt Ihr mit seinem kindlichen Alter Ego Dexter vorliebnehmen. So startet Ihr in den Weltraum, wobei Ihr Euch in einzelnen Energiezonen wieder in Ace verwandeln könnt.

In den acht Levels müßt Ihr Laserdisc-typische Situationen überstehen: Von Euch wird punktgenaues Springen, Schießen und Rennen verlangt, wobei Ihr oft nur eine Chance zur Ausführung habt – eine falsche Bewegung und Ihr finset Euch in der Abspannsequenz wieder. Habt Ihr im Eröffnungsabschnitt Euer Raumschiff gefunden, fliegt Ihr durch ein Mode-7-rotiertes Labyrinth, um die nächsten Levels anzuwählen. Erst wenn Ihr alle Spielstufen gelöst habt, dürft Ihr in die letzte Zone, wo Euch der dicke Borf persönlich gegenübersteht.



***Don Bluth** war Chefzeichner bei Disney, bevor er mit seiner eigenen Produktionsfirma den kommerziellen Mißerfolg "Mrs Brisby und das Geheimnis von Nimb" abfilmte. Erst Jahre nach seinen Spielautomaten-Experimenten setzte er sich mit den Spielberg-Produktionen "In einem Land vor unserer Zeit" und "Feivel der Mauswanderer" auf dem internationalen Markt durch.*

Als Space Ace müßt Ihr Eure Laserpistole schnell ziehen, um die Aliens in die Schranken zu verweisen.

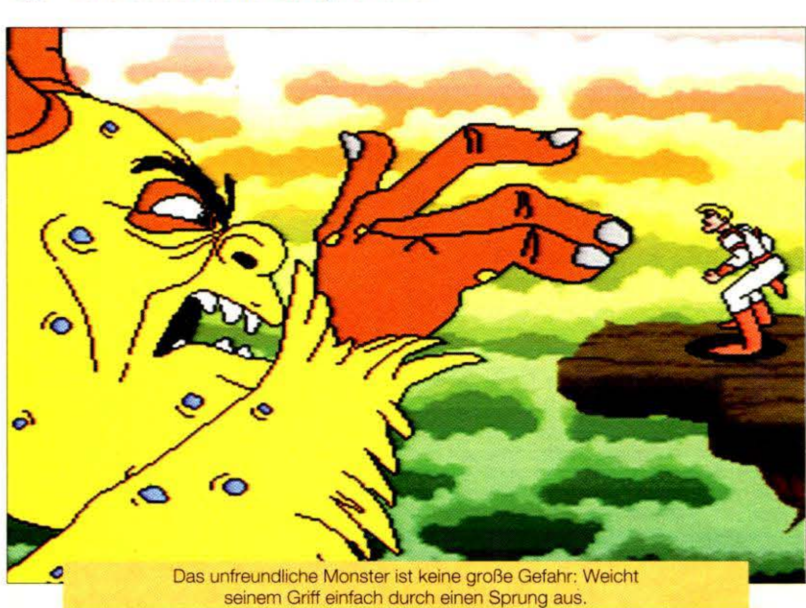


Im zweiten Abschnitt steuert Ihr per Raumschiff durch ein Mode-7-Labyrinth, um den nächsten Level anzufliegen.



Die Lichtplattform hat eine schlechte Angewohnheit: Sie zerbröckelt ohne Vorankündigung.

LUST & FRUST • Das Modul ist genau richtig für Videospiel-Masochisten: Empire setzte die frustrierenden Eigenschaften eines Laserdisc-Spiels (lineare Handlung, ein einziger Patzer killt) auf das Super NES um. Die Spielstufen sind ungewöhnlich gestaltet und unheimlich knifflig, da Ihr nur durch ständiges Ausprobieren die richtige Aktion zum Weiterkommen herausfindet. Selbst dann ist die Ausführung aber nicht leichter – unfaire Kollisionsabfrage und massenhafte Heldentode sorgen fur gepflegte Wutausbrüche. Dabei wurde ich aber nicht demotiviert - ein trotziges "Ich schaff das noch irgendwie"-Gefühl sorgt für den x-ten Anlauf, um das verflixte Modul endlich in den Griff zu bekommen. Obwohl das Ganze nur wenig mit Spaß zu tun hat, sollten ehrgeizige Joypadprofis ein Spiel wagen, zumal in späteren Stufen schönere Grafiken das Auge verwöhnen.



Das unfreundliche Monster ist keine große Gefahr: Weicht seinem Griff einfach durch einen Sprung aus.



MBIT 8

HERSTELLER	EMPIRE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	IMAGENEER

GRAFIK	68 %
SOUND	54 %

SPIELSPASS 64 %

Ungewöhnliches Spieldesign verschafft dem Weltraumabenteuer einen eigenen Reiz, der den Frustfaktor knapp übertrifft.

Entwickler: Wolfteam, Japan

Revenge of Ninja

CD

Nachwuchs-Ninja Hayate ist in Not: Seine Prinzessin Terisita wurde von Dämonen in die Burg des Bösen verschleppt, sein Vater von finsteren Gesellen gemeuchelt. Ihr helft dem jungen Kämpfer, die Herausforderungen des Bösen zu überstehen und die Prinzessin zu retten. Wie in den Vorgängern "Time Gal" oder "Road Avenger" läuft vor Euch ein Zeichentrick in japanischem Stil ab, dessen Fortgang Ihr bestimmt. In den 19 Levels müßt Ihr auf Kommando rechtzeitig in die von Pfeilen angezeigte Richtung steuern oder den Feuerknopf drücken, um gegen bewaffnete Anime-Monster, Skelette oder Samurai-Roboter zu bestehen. Verpaßt Ihr den Aktionszeitpunkt, wird eine Todessequenz eingespielt.

Testmuster von Belhang, Schweiz, Tel: (031) 819-7067



Gleich greift die Riesenhand zu: Das grüne Ungetüm erweist sich als Maschine.



HERSTELLER	RENOVATION
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	RENOVATION
GRAFIK	57 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	51 %

Nette Handlung, aber simpler Reaktionstest in der Machart von "Time Gal" und "Road Avenger".

NICHTS BESONDERES • "Cobra Command" war toll, aber dem Entwickler ist danach das Händchen für ein interessantes Spieldesign verloren gegangen. Auch "Revenge of Ninja" ist ein simpel-stressiger Reaktionstest mit grobkörniger Comic-Grafik, bei dem die Levels einfach abgehakt werden. Die CD hat einen gewissen Reiz, sobald man die 30 Minuten Zeichentrick gesehen hat, verschwindet der jedoch völlig. Löblich, daß Ihr nach Durchspielen den ganzen Film noch einmal ansehen dürft.

Die Wolfteam-Zeichentrick-Spiele gehören zu den aufwendigsten Mega-CDs. An den Abenteuern von "Time Gal" und bei "Revenge of Ninja" arbeiteten über zwanzig Zeichner und Animationskünstler an der grafischen Gestaltung.

BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

AUTOMATENPLATINEN

Contra (Konami)	Action	199,–
Drift Out	Autorennen	299,–
Gal's Panic	Geschick	299,–
Hot Shots Tennis	Sport	299,–
P.O.W. (SNK)	Söldnerspiel	299,–
Prehistoric Isle (SNK)	Shoot'em up	399,–

GIG'a BYTE
Sander Straße 28
51465 Bergisch Gladbach
Telefon 02202/37609
Telefax 02202/36971

fairplay
Hard & Software Versand
Tel: 0 21 62 / 35 34 48

Atari Jaguar inkl. Spiel 599,-
3DO inkl. Spiel 1199,–
3DO inkl. Spiel RGB 1459,–
Wir bauen Ihr SNES oder Mega Drive um. Günstig!!!

Jaguar: Crescent Galaxy 139,–
Raiden 129,–
Dino Dudes 139,–
3DO: Total Eclipse 129,–
The Horde 129,– u.a.

MEGA DRIVE SUPER NINTENDO NEO GEO

!!! ACHTUNG !!! Neu !!! LADENLOKAL IN VIERSEN !!!
HAUPTSTRASSE 84 41747 VIERSEN FUßGÄNGERZONE

Öffnungszeiten: Mo-FR. 13-18 Uhr, Sa 10-14 Uhr



Produzent: Jeremy Heath-Smith • Design: Simon Phipps, Mark Watson • Programmierung: John Kirkland • Grafik: Billy Allison, Simpon Phipps • Sound: Martin Iveson

Bubba 'n 'Stix

Lange hat's gedauert: Ein halbes Jahr nach unserem Preview in der MAN!AC 12/93 kommt Core Designs originelle Mischung aus Rätselei und Jump'n'Run endlich in die Läden.

Bubba, ein etwas schlafmütziger Lastwagenfahrer, wird Opfer einer Entführung: Ein UFO saugt ihn plötzlich auf, um ihn als Ausstellungsstück an einen Alien-Zoo zu verscherbeln. Zu allem Überfluß scheint der außerirdische Pilot keine allzu helle Leuchte zu sein: Unversehens zertrümmert er das Raumschiff auf dem nächstbesten Planeten.

Ihr steuert Bubba durch die Levels der fernen Welt, um ihn wieder nach Hause zu bringen und nebenbei eine Alien-Invasion abzuwenden. Dabei hilft Euch Stix, ein seltsames Stockwesen, das Bubba zugelaufen ist. In den Spielabschnitten müßt Ihr Timing und Geschicklichkeit in Jump'n'Run-Manier beweisen. Viel wichtiger sind aber Überlegung und gute Ideen, um in verzwickten Situationen den praktischen Stix richtig einzusetzen. Der Stock dient hauptsächlich als Wurfgeschoß oder Steighilfe. In einigen Levels hat er besondere Aufgaben: Um einen unerreichbaren Stromschalter auszuknipsen, benutzt Ihr Stix als Billard-Queue, ein anderes Mal dient der Stab als Kochlöffel. In jeder Spielstufe beweist Stix neue **Talente**, die Ihr aber erst einmal entdecken müßt. Nach dem schnellen Aufwärmen im Wald-Level wird's im Alien-Raumschiff schon schwieriger: In fünf Stockwerken löst Ihr Rätsel, um eine vierfache Türsperre zu öffne. Durch Lava-Höhlen und einen labyrinthartigen Wassertempel geht die Reise von Bubba weiter.

Freundliche Mini-Aliens helfen Euch durch Punkte und Extras wie zusätzliche Leben oder Energie. Zudem müßt Ihr auch andere Lebewesen einsetzen (beispielsweise als Sprungbrett), um an das Levelende vorzudringen.

Der Multifunktionsstock hilft Euch u.a. als Hebel, Stemmeisen, Schnorchel oder Balancier-Stab.



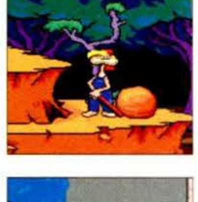
Das Alien walzt seinen Kollegen platt – sobald der sich wieder in die alte Form kugelt, benutzt Ihr ihn zum Sprung.



Bonus-Bonanza: Nach erfolgreichem Levelabschluß sammelt Ihr im Kampf gegen ein Zeitlimit Aliens ein.



Einer der vielen Talente von Stix: Im Unterwassertempel öffnet Ihr massive Marmorfalltüren.

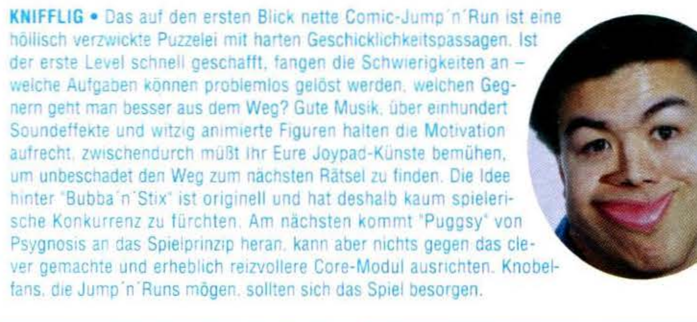




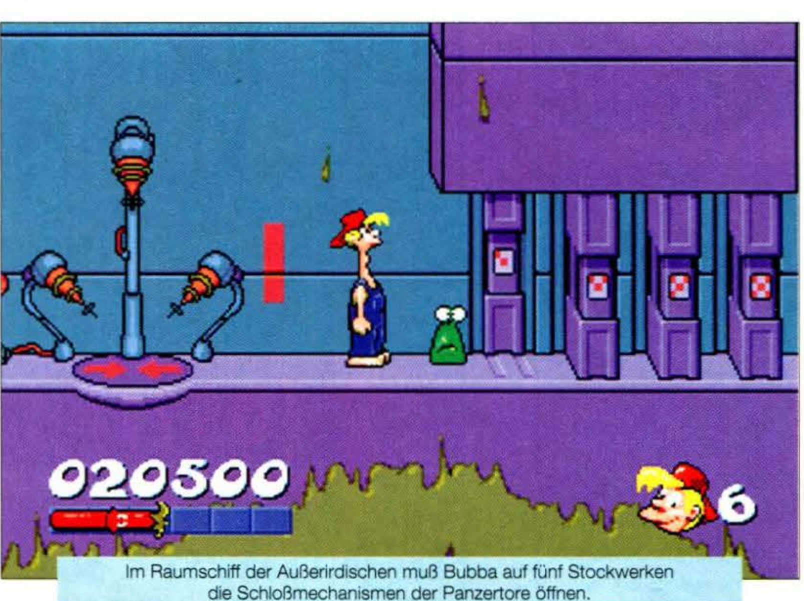




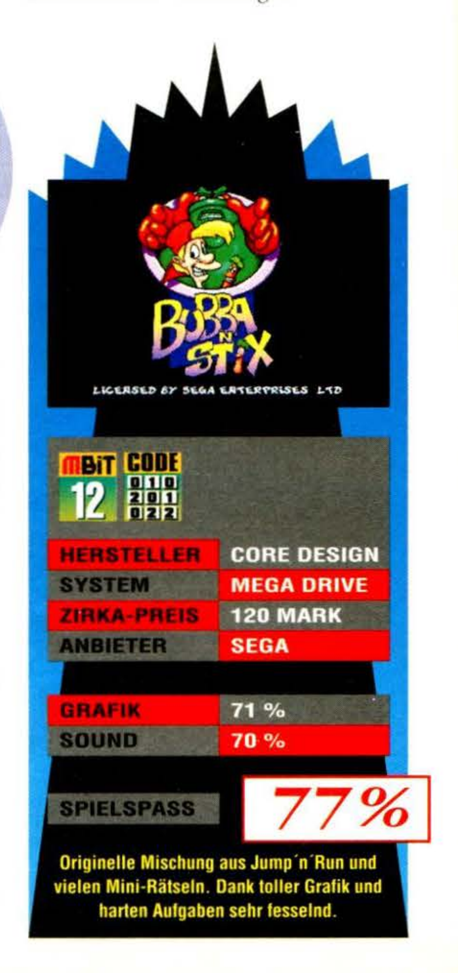




KNIFFLIG • Das auf den ersten Blick nette Comic-Jump'n'Run ist eine höllisch verzwickte Puzzelei mit harten Geschicklichkeitspassagen. Ist der erste Level schnell geschafft, fangen die Schwierigkeiten an – welche Aufgaben können problemlos gelöst werden, welchen Gegnern geht man besser aus dem Weg? Gute Musik, über einhundert Soundeffekte und witzig animierte Figuren halten die Motivation aufrecht, zwischendurch müßt Ihr Eure Joypad-Künste bemühen, um unbeschadet den Weg zum nächsten Rätsel zu finden. Die Idee hinter "Bubba'n'Stix" ist originell und hat deshalb kaum spielerische Konkurrenz zu fürchten. Am nächsten kommt "Puggsy" von Psygnosis an das Spielprinzip heran, kann aber nichts gegen das clever gemachte und erheblich reizvollere Core-Modul ausrichten. Knobelfans, die Jump'n'Runs mögen, sollten sich das Spiel besorgen.



Im Raumschiff der Außerirdischen muß Bubba auf fünf Stockwerken die Schloßmechanismen der Panzertore öffnen.

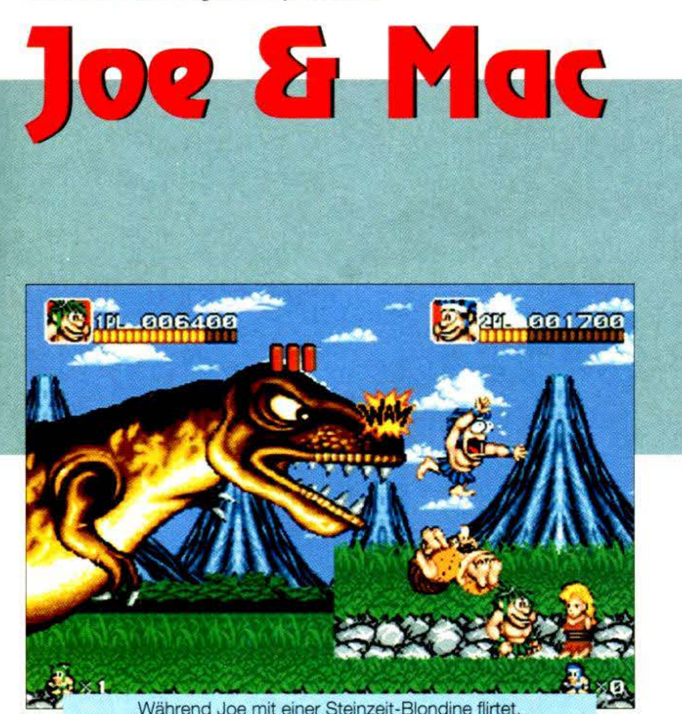


MBIT 12 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	71 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	77%

Originelle Mischung aus Jump'n'Run und vielen Mini-Rätseln. Dank toller Grafik und harten Aufgaben sehr fesselnd.

Joe & Mac

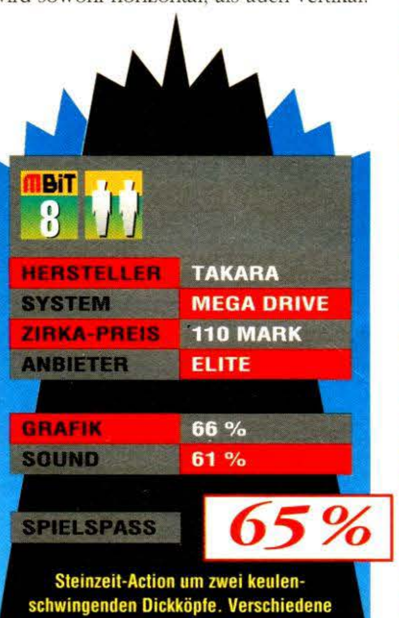


Während Joe mit einer Steinzeit-Blondine flirtet, kümmert sich Mac um den eifersüchtigen Riesensaurier.

Drei Jahre hat's gedauert, bis die beiden Steinzeitathleten Joe & Mac ihren Weg vom Spielautomaten auf das Mega Drive gefunden haben. Im Neandertal hat sich seitdem nichts verändert: Joe & Mac leben ein friedliches Höhlenleben, bis eines Nachts der gesamte Clan von einem verfeindeten Stamm entführt wird. Nach einem ausgiebigen Sauriereier-Frühstück machen sie sich auf, den Mieslingen das Fell über die Ohren zu ziehen. Mit schweren Holzkeulen bewaffnet starten Sie in den ersten Level, in dem sie neben Flugsauriern und Echsen auch schmackhafte Naturalien (Lebensenergie) und steinzeitliche Extrawaffen (Steinkeile, Bumerang oder Räder) finden. Später reitet das Duo auf Seeschlangen und Mammuts – gescrollt wird sowohl horizontal, als auch vertikal.



JAHRE SPÄTER • Takara hat sich bei der Umsetzung des klassischen "Joe & Mac"-Automaten Mühe gegeben und ein ordentliches Jump'n'Run programmiert. Im Gegensatz zur Super-Nintendo-Version von 1991 werdet Ihr von Flackereinlagen verschont. Auf dem Mega Drive kommt der Spielablauf in keiner Situation ins Stocken, obwohl sich die halbe Vorzeit auf dem Bildschirm versammelt – die Höhlenmenschen greifen als Busch verkleidet, mit Keulen oder aus der Luft im Steinzeit-Flugzeug an. Dank der liebenswerten Grafik, der furchterregend-großen Endgegnern, dem unverwüstlichen Leveldesign und einem kurzweiligen Zwei-Spieler-Modus gefällt "Joe & Mac" nicht nur den Anhänger des Automaten. Hoffentlich müssen wir auf den zweite Teil nicht auch solange warten.



HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELITE
GRAFIK	66 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	65 %

Steinzeit-Action um zwei keulenschwingenden Dickköpfe. Verschiedene Wege zum Ziel sorgen für Abwechslung.

3DO JAGUAR
Alle NEUHEITEN! Sowie verfügbar, auch: Sega Mars, Jupiter Sony PS-X usw.
Mieten oder Kaufen

JAGUAR us / dt:
Miete inkl. 1 Spiel:
1 Woche: 69.-
10 Tage: 89.-

Verkauf:
Jaguar, Spiel: 589.-
Jag CD: auf Anfrage
Tempest 2000
Checkered Flag 2,
Alien vs. Predator
Demolition Man
Kasumi Ninja
Club Drive
Tiny Toon
Wolfenstein
Raiden
Dino D... *ab 109.-*

3DO us / dt:
Miete inkl. 1 Spiel:
1 Woche: 99.-
10 Tage: 139.-

Verkauf:
3DO, Spiel: 1199-
Wing Commander
John M. Football
Demolition Man
Total Eclipse
Out of this World
Road Rash
Shock Wave
Incredible M.
P.B.Golf Links
Life Stage
The Horde... *ab 109.-*

Schneller, besser, kompatibler, satter:
JAGUA R-UMBAU 50/60Hz: Nur 75.-!
Wir führen alle JAG & 3DO Spiele-Neuheiten u. Zubehör!
NEO GEO, CD-I, CD32 , MDCD auf Anfrage! Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot! Gerätemietung ohne Clubmitgliedschaft! Weitere Mietspiele zum Gerät nur DM 1,90- pro Tag! Keine Kautionszahlung nötig! Post-Transportzeit zählt nicht zur Mietzeit; also langer Mietspaß! Mieten einzelner Spiele für alle Systeme über den neuen "RENT it ALL" -Club (siehe unten) ! Supergünstig! Ruf an für Infos!

Neuheiten-Service! Tel: 0261/84074
Sag´uns worauf Du wartest - wir rufen bei Lieferbarkeit sofort an! Unverbindlich!

"RENT it ALL"
der neue Spiele-Verleih-Club!
Ihr habt 3DO, JAG, SNES, MD, MDCD, CD-i oder CD32? Ihr wollt alle neuen Spiele für Eure Konsole zum Preis von einem Spiel? Kaum zu glauben, aber es geht!
26 Leihspiele jeweils 14 Tage: Nur 129.- DM
Dank unseres revolutionären Verleih-Konzeptes bekommt Ihr für nur 129.-DM ein Jahr lang, alle 14 Tage ein neues Spiel (jeweils für 14 Tage)! Entscheidet Euch jetzt: Ein Spiel kaufen und nach 14 Tagen langweilen oder alle 14 Tage neue Überraschungen, neuer Spaß, neue Action, immer vom Neuesten! Ruft an für weitere Infos! Dieses Angebot gilt für alle Systeme bei denen sich genügend Interessenten finden! Der Preis für die 26 Leihspiele entspricht immer dem Preis eines normalen Spiels des jeweiligen Systems!
Ruft noch heute an! Stichwort: "RENT it ALL"

RENT HIGHTECH Vermietung & Verkauf
24h-Service! Infos u. Preisliste GRATIS!
BECOSyS Wegscheide 1a, 56070 Koblenz
0261/ 84074

3DO-RGB UMBAU
Es gibt diverse Pal / RGB Umbauten im Angebot!
Natürlich bringt jedes System ein paar Farben hervor!

* NTSC - Pal Wandler — Schwarz-Weiß ist besser!
* RGB Umbau unserer Mitanbieter — Bild ist blaß, da nicht alle Farben wiedergegeben werden.
* RGB Umbau GT-ELEKTRONIK — Brillantes Bild, super scharf, kein Zittern, bringt 16,7 Mio Farben

3DO-JOYBOARD
Holt mehr aus Dir heraus! Du spielst besser! Spiele werden leichter!
Präzise steuern! Turbo Schuß (regelbar)! Siehe MAN!AC 5/94 S. 15

3DO-PREISSTURZ
3DO RGB 220V Vorkasse DM 1.300,– FR 1.100,–
(inkl. Zoll, MwSt und Porto) Siehe MAN!AC 5/94 S. 71
3DO RGB 220V Nachnahme DM 1.380,– FR 1.120,–
(inkl. Zoll, MwSt und Nachnahme)
Spiele (25 Titel auf Lager) FR 120,–
UMBAU Kit für RGB DM 200,– FR 150,–
3DO JOYBOARD DM 199,– FR 165,–

UMBAUTEN
UMBAU inkl. 50/60Hz Schalter & Schachterw. DM/FR 55,–

TRI-STAR
NES-Games laufen auf dem SNES DM 135,– FR 110,–

NEO-GEO
Windjammers, Super Sidekicks 2, Power Spikes, Top Hunter

STREET WINNER 2
JOYBOARD (SNES, MEGA DRIVE) DM 114,– FR 105,–

GT ELEKTRONIK
Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/Basel
Telefon/Fax • CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24
Tel. Montag-Freitag 8.00-12.00 und 13.00-17.00. Übrige Zeit Tel.-Beantworter bzw. Fax

Entwickler: Namco, Japan

Metal Marines

SN

Da werden sich die japanischen Kids aber freuen: In der Zukunft stampfen die turmhohen Roboter-Ritter der Battletech- und Transformer-Familie tatsächlich durch Nordamerika und Fernost, Europa und Afrika. Ein ehrgeiziger General hat nach dem Atomkrieg die Herrschaft übernommen. Damit sind die Freiheits-denkenden Bewohner der Weltraumkolonien gar nicht einverstanden und entsenden Euch, den tapferen Super-Nintendo-Besitzer, auf die Erde. Die ähnelt inzwischen einer Mischung aus Schweizer Käse und "Populous"-Landschaft und ist in einzelne Inselgruppen unterteilt.

Ihr müßt dem Despoten ein Schlachtfeld nach dem anderen abknöpfen. Zu Beginn eines Szenarios pflanzt Ihr Eure drei Hauptquartiere auf die Karte – werden diese unterirdischen Zentralen zerbombt, ist Euer Aufstand beendet. Sind die Basen versteckt, beginnt das Spiel: Gleichzeitig rüstet Ihr und Euer Gegner die an gegenüberliegenden Enden der Karte verteilten Stellungen auf, baut Raketenabwehrgeschütze, Verteidigungsbunker und Depots für Eure Kampfroboter. Sowohl Ihr, als auch der Feind darf jederzeit den roten Knopf drücken und seine Raketen und Roboter gegen Stellungen des Gegners schicken. In diesem Fall ballern alle bewaffneten Einheiten des jeweiligen Planquadrates aufeinander. Sind alle Geschützbunker oder Roboter einer Partei zerstört, geht's zurück in den Bau-Modus.

Die Möglichkeit, jederzeit und beliebig oft zum Angriff zu blasen, ist der größte Unterschied zu anderen Strategiespielen. Alle anderen Elemente kennt Ihr aus Konkurrenzspielen wie "Utopia" oder "Sim City": Gebaut wird solange, wie die Kohle langt, gekämpft, bis die Energie zur Neige geht. Spezielle Gebäudetypen helfen Euch dabei, mehr Geld und Power zu sammeln.

Vertrieb in der Schweiz durch Belhag. Tel: 031/8197067



Jede Angriffswelle wird mit taktischen Fernwaffen eingeleitet – die entsprechenden Einrichtungen fangen die Rakten ab.



Danach landen die Robot-Sturmtruppen. Ihr könnt einzelne Kämpfer steuern oder dem Computer die Kontrolle überlassen.



Zum jeweiligen Gegner haltet Ihr Funkverkehr – wie Ihr seht, seid Ihr gerade auf dem Siegespfad.







HOCHGERÜSTET • Zum Glück haben die Metal Marines noch etwas mehr zu bieten, als eine bei "Populous" geklaute Optik. Abgesehen von der brutalen Hintergrund-Thematik (Raketenkrieg in naher Zukunft), ähnelt der Spielgedanke dem von "Dune 2". Gegen ein enges Budget und knappe Energievorräte versucht Ihr verzweifelt, eine funktionstüchtige Stellung mit ausreichend Verteidigungs- und Offensiv-Einrichtungen aufzubauen – dabei fegt der gegnerische Angriff in Echtzeit über Euch hinweg. Das alles ist grafisch putzig dargestellt und animiert. Dank der anschaulichen Icon-Leiste flutscht auch die Steuerung: "Metal Marines" ist (trotz zahlreichen Vor- und Zwischensequenzen) weder das schönste, noch das komplexeste Strategiespiel, doch ein makaber-spaßiges Roboter-Geholze mit vereinfachter "Sim City"-Spielmechanik und rasantem Verlauf.



Im Baumodus könnt Ihr nicht nur Verteidigungsanlagen und Fabriken pflanzen, sondern auch Eure Roboter hoch- und mit verschiedenen Waffensystemen ausrüsten.



MBIT 12 — CODE 010 201 022

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE

GRAFIK	69 %
SOUND	60 %

SPIELSPASS	74%

Populous und Sim City werden von Robotern überrannt: Echtzeit-Strategiespiel, das Euch kaum Zeit zum Pläneschmieden läßt.

Entwickler: Bluesky Software, USA • **Produzent:** Jessy Taylor • **Design:** Jerry Huber • **Programmierung:** Ron Thompson, Barbara Michalec, u.a. • **Grafik:** Dana Christianson, u.a. • **Sound:** Sam Powell

Ren & Stimpy
Stimpy´s invention

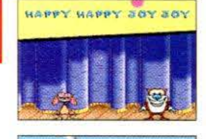
In den USA sind die beiden Cartoon-Helden die "Ren & Stimpy" die Publikumslieblinge des Kinderkanals Nickelodeon, nun verschafft ihnen Sega via Modul den Zugang zu deutschen Bildschirmen. Eine Erfindung des Freaks Stimpys soll Müll in Schinken verwandeln, explodiert aber schon beim Probelauf – mit verheerender Wirkung: Die Stadt verwandelt sich in ein einziges Chaos. Ihr müßt die verstreuten Maschinenteile wiederfinden, um den Apparat zu reaktivieren und die Heimat zu retten. Dazu steuert Ihr die Helden allein oder zu zweit durch Jump´n´Run-Levels und benutzt den Kollegen als Wurfgeschoß, Preßlufthammer oder Helikopter. Einlagen im Catch-Ring und auf einem Tandem-Fahrrad lockern die Hatz auf.

MBIT 8 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	61 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	63 %

Witzige Umsetzung der chaotischen Trickfilmvorlage, aber: Zu einfach, zu kurz und ohne Wiederholungswert.

Im Gag-Feuerwerk von Ren & Stimpy gibt´s u.a. bissige Giraffen und eine Karaoke-Einlage.









In der surrealistischen Salvador-Dali-Welt fehlen nur noch zerfließende Uhren.

SCHNELLIMBISS • Habt Ihr schon mal in einem Kühlschrank Euren Kumpel als Preßluftbohrer mißbraucht, während Walrösser Euch plattzudrucken drohen? Das Modul hat die gleichen Stärken und Schwächen wie ein Trickfilm: Was beim ersten Mal witzig und unterhaltsam dahersprudelt, quält sich in der Wiederholung recht langweilig über den Bildschirm. Eine halbe Stunde werdet Ihr Spaß an den kuriosen spielerischen und grafischen Gags haben, danach ist der Zauber weg.

Profi Accessoires

SV 337 SN PRONEO II
Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!
unverb.Preisempf.DM 69.95
Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437

SV 439 SG PROPAD 2
Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!
unverb.Preisempf.DM 39.95

SV 334 SN PROPAD
Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megedrive (SV 434)
unverb.Preisempf.DM 34.95

SV 338 Top-Fighter
Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.
unverb.Preisempf.DM 149.95

SV 336 SN
Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System
unverb.Preisempf.DM 99.95

Jöllenbeck
QJ QUALITY JOYSTICK
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel.
SNES und Game-Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo.
Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.

Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

Entwickler: Park Place Productions, USA

Champions World Class Soccer

SN MD

Die Fußball-WM in den USA rückt unaufhaltsam näher, und die versammelte Softwarewelt fühlt sich zu ungezählten "Soccer"-Varianten berufen. Acclaim, einer der umtriebigsten Lizenznehmer, hat Ex-Nationaltorhüter **Sepp Maier** aus dem Altersheim geholt und zum Werbe-Paten über die 16-Bit-Kickerei "Champions World Class Soccer" ernannt.

Das bayrische Urgestein war zwei Jahrzehnte lang die Nummer 1 von Bayern München und gewann in seiner aktiven Zeit alles, was es im Fußball zu gewinnen gibt. Mehrere deutsche Meisterschalen, Pokalsiege und Europacuperfolge wurden vom WM-Sieg 1974 gekrönt. Heute betätigt er sich als „Bundes-Torwart-Trainer".

Allein oder zu zweit dribbelt Ihr über den grünen Rasen, um nach ein paar Freundschaftsmatches ein WM-Turnier für Euer Land zu gewinnen. In der Vorrunde werden von 24 Nationalmannschaften acht ausgeschaltet, ab dem Achtelfinale geht´s im K.O.-Modus bis zur bitteren Entscheidung mit Verlängerung und Elfmeterschießen um die WM-Krone.

Der Fernsehansager führt Euch durch die "Übertragung" – sogar mit deutschen Texten (Super NES).

Ihr wählt aus 32 unterschiedlich starken Nationalteams, um die WM zu gewinnen (Mega Drive).

Habt Ihr Euer Lieblingsteam ausgewählt, erscheint ein Fernsehsprecher und kommentiert (auf Wunsch in fünf verschiedenen Sprachen) die Stärken und Schwächen jeder Elf. Vor dem Anpfiff wird schnell noch die Formation des Teams ausgegeben und die Torwartsteuerung zwischen Vollautomatik und manueller Führung bestimmt.

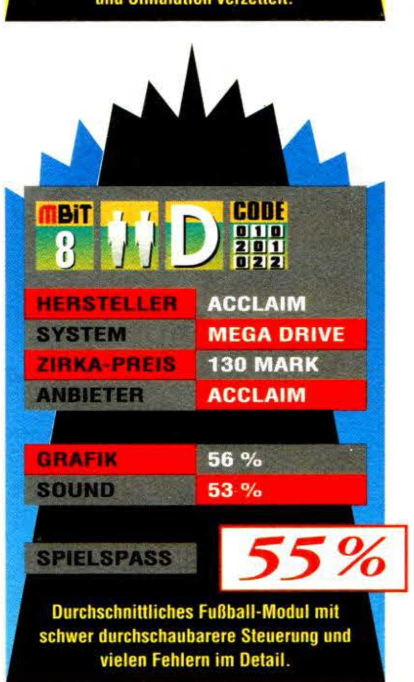
Wenn das Spiel beginnt, betrachtet Ihr das Geschehen TV-gerecht aus dem Blickwinkel einer seitlichen Führungskamera, die den Ball verfolgt. Weil beim gezeigten Bildausschnitt selten mehr als zwei Eurer Akteure im Blickfeld sind, gibt es eine "Radar"-Darstellung des gesamten Feldes, auf dem Ihr das komplette Team überblicken könnt. Auf Knopfdruck schaltet Ihr zwischen Euren Spielern um, in der Abwehr wird per Joypad getackelt und der Ball aus der Gefahrenzone geschlagen. Im Sturm könnt Ihr dribbeln, kurzzeitig sprinten, flanken und auf das Tor schießen. Mit etwas Geschick gelingen auch spektakuläre Aktionen wie Flugkopfbälle oder Fallrückzieher. Solche Szenen genießt Ihr später in der Zeitlupe. WM-Turnierstände werden in beiden Versionen per Paßwort festgehalten.



ABSEITS • Gut gedacht: Mit den "NHL"-Erfindern wurde ein renommierter Sportspielentwickler eingekauft, für die Kleinen grinst zudem Sepp Maier von der Schachtel. Aber schon "Pele" bewies, daß ein Altstar keine Garantie für ein gutes Spiel geben kann. Zudem haben US-Designer (in diesem Fall Park Place) keine Ahnung vom Fußball: Die Rückpaßregel existiert nicht, es ist unmöglich, aus dem Lauf zu passen, und es hat sich nicht zu den Entwicklern herumgesprochen, daß Deutschland meist in weißen und niemals in gelben Trikots spielt. Außerdem sind die Animationen sehr ruckig. So fallen zahlreiche negative Details mit gemächlichem und wenig taktischem Spielverlauf zusammen. Beide Versionen spielen sich hakelig und brauchen viel Gewöhnung, damit ein einigermaßen flottes Spiel zustande kommt. Fußballfans sollten sich an "Sensible"- oder "FIFA"-Soccer halten.




Während des Matches verfolgt die Führungskamera den ballführenden Spieler. Dabei seht Ihr nur einen kleinen Ausschnitt des Feldes (Super NES).



Produzent: Tony Fagelman • Design: Steve Bak • Programmierung: Mike Ball • Grafik: Sean Nicholls, Rob Swan, Ben Levitt, Paul Dobson• Sound: Richard Joseph

James Pond's Crazy Sports

SN In der nahezu identischen Umsetzung von "Aquatic Games" (Mega Drive) könnt Ihr den legendären Kabeljau und einige seiner Tiefsee-Kumpels bei zehn Disziplinen zu Höchstleistungen treiben. Die einzelnen Wettbewerbe entpuppen sich als einfache Mini-Geschicklichkeitsspiele. Mit einer "richtigen" Sportsimulation hat das fröhliche Treiben nicht viel zu tun. Mal muß James beim Trampolin-Springen kunstvolle Figuren hinlegen, dann stupst ein süßes Walroß Bälle weg, damit seine Freunde nicht aus dem Mittagsschlaf aufgeschreckt werden. Klassische Feuerknopf-Schnelldrück-Wettbewerbe, bei denen Ihr das Joypad zwecks Tempogewinn hektisch malträtiert, dürfen auch nicht fehlen.



MBiT 4

HERSTELLER	SALES CURVE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	PINNACLE
GRAFIK	70 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	69 %

Zehn witzige Reaktionstests mit Wettkampf-Flair. Nicht allzu tiefgründig, aber gut spielbar und grafisch süß präsentiert.

Ex-Bergmann Steve Bak war Ende der 80er Jahre ein Synonym für technisch innovative Actionspiele. Auf dem Atari ST verwirklichte er mit "Goldrunner" das erste ST-Spiel mit lupenreinem Soft-Scrolling.



Bei der Gag-Olympiade mit dem fischigen Serienhelden dürfen die vier Teilnehmer nur nacheinander antreten

FEUCHT-FRÖHLICH • Als Wettkampf-Variante niedlicher Geschicklichkeits-Tests sorgt 'Crazy Sports' vor allem bei Turnieren im Freundeskreis für Stimmung. In puncto Technik hätte man sich allerdings mehr reinhängen können: Dummerweise können die Teilnehmer nur nacheinander antreten – nix Simultan-Modus. Was bleibt, ist ein leicht verdaulicher, durchaus schmackhafter Jump'n'Run-Mix mit der bewährten James-Pond-Niedlichkeit. Kein Spiel fürs Leben, aber ganz originell und pfiffig.

0190-190 999

HOTLINK TELEFONMAGAZIN

Cheats und Codes für alle Systeme
Tips und Tricks für aktuelle Spiele

Neueste Insider Infos über neue Projekte
Interviews mit den Top-Spielemachern

Inserate sprechen und abhören
Super Angebote verschiedener Firmen

Gratis Mitgliedschaft

BEANTWORTE DIE GEWINNFRAGE IM HOTLINK CLUBMAGAZIN UND GEWINN' JEDEN MONAT EINE VON 20 SPIELEKONSOLEN DEINER WAHL!

call 4 Fun

12 Sek. = 23 Pf. [DeTeMedien / SD. Media]

Produzent: Tony Van • Design & Programmierung: John Fulbright, Heinrich Michaels, u.a. • Grafik: Dok Whitson, Ellis Goodson, Rick Schmitz, u.a. • Sound & Musik: Sam Powell

Shadow Run

MD

Im Jahre 2050 haben sich die mächtigsten Staaten aufgelöst und milliardenschwere Konzerne sorgen mit ihrer eigenen Firmenpolizei für selbstdefiniertes Recht. Während in den Straßen die Hölle herrscht, experimentieren die Wissenschaftler mit einer Symbiose aus Elektronik und organischer Masse: Synthetische Muskeln, Gehirn-Schnittstellen und Infrarotaugen gehören zum Alltag. Mit der Technik hat sich auch die **Sprache** verändert: Es gibt neue Begriffe, Redewendungen und Ausdrucksweisen. Auch die Magie wurde durch den Fortschritt wiederentdeckt. In dieser Welt des Chaos und der Gewalt fühlen sich nur die "Shadow Runner" wohl: Der Detektiv des 21. Jahrhunders beschäftigt sich nicht mit Ladendiebstählen, sondern besorgt Hardware, dealt mit illegalen Informationen und pustet lästige Widersacher aus dem Weg. In "Shadow Run" seid auch Ihr ein Privatschnüffler. Euren Bruder hat man gerade vom Asphalt gekratzt und Ihr habt Euch geschworen, die Mörder zu finden. Mit den letzten Nuyen in der Tasche fliegt Ihr nach Seattle, wo Ihr die Fährte zur Vergangenheit Eures Bruders aufnehmt. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Wahl, Euch als kampfstarker Samurai, Cyberspace-erfahrener "Decker" oder Schamane ins Abenteuer zu stürzen. Während des Spiels seht Ihr Eure Umgebung aus der Vogelperspektive. Kommt Ihr mit Leuten ins Gespräch, wird auf ein Textfenster umgeschaltet. In der Zukunft braucht Ihr neben guten Nerven vor allem Geld: In Bars und Clubs trefft Ihr Euch mit schrägen Vögeln, die Euch mit Aufträgen versorgen. Habt Ihr genug Cash beisammen, heuert Ihr einen Söldner an, besteht einen bulligen Türsteher, rüstet Eure Waffe mit einer passenden Laserzieleinrichtung auf oder laßt Euch einen neuen Brustpanzer unter die Haut setzen. Euer Taschencomputer hat alle bisher erkämpften Informationen gespeichert und erinnert Euch an aktuelle Aufträge. Legt Ihr Euch nach einem anstrengenden Mordanschlag ins Bett, könnt Ihr Eure Eigenschaften mit Hilfe von Karmapunkten verbessern. Haltet durch und trefft die richtigen Kontaktpersonen (Freunde des Verstorbenen und bestechliche Informanten), dann tastet Ihr Euch langsam, aber sicher an die Wahrheit heran.

Testmuster von Game Express, München, Tel. 089/5438088



Euer Taschencomputer gibt jederzeit Auskunft über Euer Befinden.



Der ominöse "Mr. Johnson" hat immer einen ergiebigen Auftrag für Euch parat.

Die Zukunft hat ihren eigenen Slang: Ein "Mr. Johnson" ist ein anonymer Auftraggeber, "Chummer" bedeutet so viel wie Kumpel und ein Decker ist jeder Freak, der sich mittels eines Cyberdecks in die Matrix einloggt. Die "Matrix" ist das globale Computernetz. Im 21. Jahrhundert hat man mit einem Cyberdeck physischen Zugriff auf das Netz: Dem User erscheint die Matrix als Halluzination. Ein "Jackhead" ist eine Person, die über ein Buchsenimplantat verfügt und damit ein Cyberdeck betreiben kann.

So ka Cummer! • "Shadow Run" hat nicht nur seine eigene Welt, es hat auch seine eigene Sprache. Da im beiliegenden Handbuch kein Glossar zu finden ist, tut sich der Neuling schwer. Davon abgesehen ist "Shadow Run" in Ordnung, aber etwas monoton: Im Gegensatz zum SNES-Kollegen müßt Ihr kaum Puzzles lösen, sondern seid meist damit beschäftigt, Pakete von A nach B zu tragen und Eure Kunden zu eskortieren. Habt Ihr genug Geld beisammen, geht's erstmal ins Bett und dann werden die schwer erarbeiteten Nuyen an einen Informanten verplempert. Außerdem spart Ihr auf Waffen und Biomechanik, um eine Handvoll übermächtige Gegner zu schlagen. Der Cyberspace selbst ist in 3D dargestellt und somit etwas aufregender als auf dem Nintendo. "Shadow Run" ist eine gelungene Abwechslung zu Fantasy-Rollenspielen, aber kein echtes Cyber-Highlight.


Üble Gegend: In den Slums von Seattle ist Euer Shadow Runner ein willkommenes Fressen für ausgehungerte Banditen.



Entwickler: Micronet, Japan

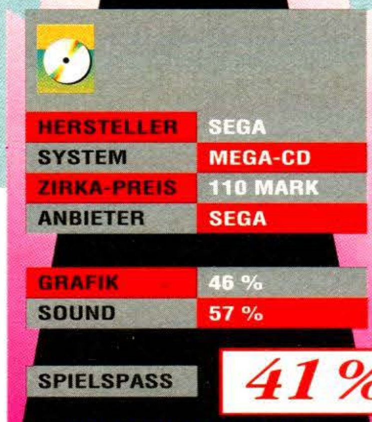
AX 101

Mega-CD-Pionier **Micronet** schickt Euch auf eine fantastische Reise: In einem Raumschiff mit Roboterbesatzung fliegt Ihr durch ein Action-geladenes und vorab gerendertes 3-D-Weltall direkt aus dem Grafik-Computer.

In subjektiver Perspektive blickt Ihr aus dem Cockpit Eures Raumkreuzers, der sich in zehn Level mit Laserwaffen und Smart-Bombs gegen Sternenzerstörer, schnelle Jäger und Flug-Roboter zur Wehr setzt.

Die Schauplätze wechseln zwischen Unterwassergraben, tief klaffenden Felsschluchten und High-Tech-Gängen in unterirdischen Raumbasen. Japano-typische Zwischensequenzen lockern das Spiel auf.

Testmuster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



Die Japaner lieferten das allererste Mega-CD-Spiel aus: "Heavy Nova" ist ein berüchtigtes Robotergeprügel, das außer einem japanischen Titellied nur durch üble Grafik, Steuerung und Technik auffiel.

Star Wars läßt grüßen. Leider ist der Bildausschnitt sehr klein.

WO IST DAS SPIEL? • 'AX 101' ist eine Mischung aus simpler 3-D-Ballerei und frustrierend linearer Grafikdemo. Die Star-Wars-inspirierten Levels sind zum Teil sehr beeindruckend – wenn Ihr Euch nicht an grob gepixelter und ruckender Grafik stört. Richtig fliegen könnt Ihr Euren Weltraumflitzer nicht, denn auf Eure Joypadbewegungen reagieren nur das Zielkreuz und die Waffensysteme. Wer auf Raritäten Made in Japan steht, sollte sich die CD dennoch nicht entgehen lassen.

Bernd Herfurth's

FREAK'S SHOP

Telefon 0251 - 52 78 54
Versand & Ladenlokal

Weseler Str. 54 48151 Münster

Telefax 0251 - 52 79 71
An- & Verkauf von Gebrauchtspielen

SUPER NES	
Asterix	99,95
B.O.B.	69,95
Captain America	89,95
Championship Soccer	129,95
Chessmaster	79,95
Clayfighter	129,95
Cliffhanger	99,95
D-Force	49,95
Desert Strike	139,95
Dino City	79,95
Dracula	99,95
Drakkhen	99,95
Equinox	129,95
First Samurai	99,95
F-Zero	59,95
Flashback	99,95
Goof Troop	119,95
Hole in One Golf	59,95
Jimmy Connors	99,95
Joe & Mac	89,95
Jurassic Park	99,95
Last Action Hero	99,95
Lawnmower Man	109,95
Lemmings	79,95
Magic Sword	79,95
Mechwarrior	139,95
Mega Lo Mania	129,95
Might & Magic 2	**129,95**
Mortal Kombat	89,95
FIFA Soccer	**99,95**
Mr. Nutz	109,95
NBA Jam	129,95
NHL Hockey '94	119,95
Pierre Le Chef	79,95
Pocky & Rocky	89,95
Pop'n Twin Bee	89,95
Pop'n Twin Bee 2	129,95
Populous	59,95
Ranma 1/2	109,95
Rival Turf	59,95
Rock'n'Roll Racing	**129,95**
Shadow Run	129,95
Sim City	89,95
Skyblazer	129,95
Striker	99,95
Super Air Diver	109,95
Super Aleste	109,95
Super Bomberman	79,95
Super Conflict	139,95
Super Double Dragon	59,95
Super E. Strikes Back	129,95
Super Mario All Stars	89,95
Super Off Road	59,95
Super Swiv	89,95
Super Strike Gunner	79,95
Super Tennis	69,95
T.K.O. Boxing	59,95
U.N. Squadron	89,95
Wolfenstein 3D	129,95
Pinball Dreams	**109,95**
Brett Hull Hockey US	129,95
Choplifter 3 US	129,95
Megaman X US	**139,95**
Metal Marines US	139,95
Ninja Warriors US	**139,95**
Robocop 3 US	69,95
Secret of Mana US	**139,95**
Star Trek US	**139,95**
Super Battle Tank US	69,95
Super Bowling US	89,95
Super Metroid US	139,95
Seventh Saga US	129,95
Utopia US	139,95
Wing 2 US	79,95
Y's 3 US	99,95

GAME BOY	
F-1 Race&4 Player Adp.	39,95
Kung Fu Master	39,95
Nemesis	39,95
Othello	39,95
Simpsons Escape...	39,95
Super Mario Land US	**69,95**
World of Wrestling	39,95
WWF King of the Ring	59,95

NES	
Empire Strikes Back	**39,95**
F-15 Strike Eagle	39,95
Star Wars	39,95
T.M.N. Turtles Ninja 2	39,95

MEGA DRIVE	
Another World	59,95
Andre Agassi Tennis	79,95
Arielle Litte Mermaid	59,95
Bill Walsh Football	69,95
Captain Planet	49,95
Castlevania	89,95
Champion W.C.Soccer	109,95
Dracula	49,95
Dune 2	**109,95**
FIFA Soccer	99,95
Gynoug	49,95
James Bond 007	49,95
Hook	49,95
Landstalker	**129,95**
Lotus Turbo Challenge	49,95
NHL Hockey '94	109,95
Sonic 1	49,95
Sonic 2	79,95
Sonic 3	119,95
Space Harrier 2	39,95
Strider	49,95
Subterrania	119,95
Tale Spin	49,95
Terminator	49,95
Virtua Racing	**189,95**

MANGA VIDEO	
Space Firebird (3 Tapes)	49,95
Urotsukidoji 1 & 4	je 39,95
Poster (versch. Mot.)	je 7,95

... und viele weitere Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Fordern Sie eine Liste an!!!

* MANGA VIDEOS * SEGA * POSTER * NEO GEO * LD's * CD-ROM * GEBRAUCHTSPIELE *

In your Face: Beat 'em Up!





Die frühen Jahre: Hudsons „The Kung Fu" hatte zwar die größten Sprites, aber auch den dünnsten Spielwitz.



Der kleine Dicke mit dem harten Schlag: Erst auf dem Neo Geo wuchs „Karnov" (Bild: NES) über sich hinaus.

TRUE MARTIAL ARTISTS STRIVE FOR TRANQUILITY OF MIND AND BODY, IDENTIFICATION WITH NATURE, AND HARMONY AMONG PEOPLE.

Bildschirm-Prügeln ist erst seit relativ kurzer Zeit angesagt. Nach einem Boom Mitte der 80er Jahre wagten sich Beat'em-Up-Helden nur vereinzelt in die Spielhallen und Wohnzimmer. Vorläufer der jetzigen Prügelmanie war ein amerikanischer Automat, der beinah schon wieder in Vergessenheit geraten ist: „Pitfighter", ein respektloses Kick-Boxer-Spektakel, das (wie Jahre später „Mortal Kombat") durch eingespielte Schauspieler von sich reden machte. An die mittelmäßigen bis katastrophalen Umsetzungen für Sega- und Nintendo-Konsolen erinnert sich vielleicht noch der ein oder andere Leser. Von der kurzfristigen „Pitfighter"-Begeisterung abgesehen, kam der Erfolg von „Street Fighter 2" so überraschend wie ein Fatality Move direkt in die Magengrube. Plötzlich standen die Spieler Kopf, schwärmten für Ken, Chun Li oder den zotteligen Blanka. Nicht nur die gewaltigen Schläge, sondern auch der liebenswerte Charakter der rauhen Kerle war Schuld am großen Erfolg der Straßenkämpfer: Guile zieht sich einen Kamm durch die gestylte Mähne, der eitle Vega (in Japan Balrog) möchte nicht sein Gesicht verlieren, und das vollschlanke Sumo-Idol E. Honda tut alles, um auf der Matte zu bleiben. Für jeden Spieler einen persönlichen Liebling – „Street Fighter 2" wirkte auf alle unwiderstehlich. Die amerikanischen Entwickler von Midway ersetzten durch harte Effekte, was Capcom durch liebevolle Ausarbeitung schaffte: Mit den berüchtigten Fatality Moves wurde ihr Blutopus „Mortal Kombat" beinahe so erfolgreich wie der Capcom-Megaseller. Bald fechten es die Japano-Klopper mit ihren amerikanischen Digi-Kollegen auch auf der Leinwand aus: In „Street Fighter 2" spielt Jean-Claude van Damme den Part von Karatemeister Ryu, wer bei Mortal Kombat mitkickt, ist noch nicht bekannt – vielleicht die Schauspieler aus dem Spielautomaten?

Das „MAN!AC Buch der Videospiele" (4. Auflage 1998) definiert das Prügelspiel wie folgt:

Prügelspiel: auch Beat'em-Up. Eastern-inspirierte Abart des gemeinen Actionspiels. Verbreitet in der Mitte der 80er

Scorpion

Der ungemütliche Zombie, der Euch mit seiner Stahlharpune aufspießt, hört in „Mortal Kombat" auf den Künstlernamen „Scorpion". Seine leblosen Augen verheißen nichts Gutes: Hat er seinen Gegner einmal gepackt, boxt er Euch mit einem gewaltigen Uppercut in den Staub.



Gen-An

Der einfallsreichste Kämpfer im besten Neo-Geo-Prügelspiel: Gen-An aus „Samurai Shodown", dem neuen Spiel der „Street Fighter 2"-Programmierer. Der kauzige Kerl ist scheinbar ein unehelicher Sohn von Freddy Krueger und Blankas großer Schwester. Berüchtigt ist seine Spezialattacke, bei der er sich wild kreisend in den Leib des Gegners bohrt.





HAGGAR

Der Mann mit der Latzhose wird durch die Entführung seiner Tochter vom Schreibtischtäter (Bürgermeister von New York!) zum wutschnaubenden Rächer. Zusammen mit den Profi-Kämpfern Cody und Guy bolzt er sich durch einen Final Fight-Automaten und ungezählte Heimversionen (inklusive der Super-Nintendo-Entwicklung „Final Fight 2"). Sein brutaister Schlag ist ein Rundum-Watschen-Wirbel, der locker ein halbes Dutzend Bösewichte aus dem Schuhe hebt. Im letzten Jahr hing Haggar seinen Bürgermeisterjob an den Nagel und trat der Capcom Wrestling-Liga bei. Sein Debüt im Ring ist „Muscle Bomber".

RYU

...ging einst bei Großmeister Shen Long zur Schule und war mal mit Chun-Li liiert. Das All-round-Talent ist seit dem ersten „Street Fighter" mit dabei und zeichnet sich durch die effektivsten Long-Range-Attacken aus: Feuerball, Hurricane Kick und Dragon Punch.

Jahre und wieder ab 1991. Wird u.a. für den Zusammenbruch der Videospielindustrie und den kurz darauf folgenden Untergang des Abendlandes (durch gewisse amerikanische Kongress-Abgeordnete) verantwortlich gemacht. Man unterscheidet zwischen Duell-Prügelspiel und scrollendem Prügelspiel.

Traditionell wird mit nackten Fäusten und Füßen gekämpft, nur in unrühmlichen Ausnahmen greifen die Protagonisten zu Sportwaffen, Folterwerkzeugen und rostigen Rasierklingen. Im Beat'em-Up treffen sich all jene Darsteller, die in anderen Spielen keine Rolle bekommen haben: Psychisch lädierte Hinterhof-Bewohner, gestrandete Außerirdische, arbeitslose Zombies und die gesamte Besatzung aus dem letzten Gefängnisfilm. Während die Helden meist tadellos gekleidet und gebügelt in die Arena springen, fallen die Bösewichte durch ungepflegte Erscheinung, Mundgeruch und einen russischen Reisepaß auf. In letzter Zeit verwischt der Unterschied zwischen Schurken und Helden: Beliebt ist, wer von seinem Gegner am wenigsten übrigläßt, die mächtigsten Specials aus

HOWARD GEESE

Der Mann, der hinter nahezu allen Neo-Geo-Schurkenstücken steht, ist ein eitler Geselle, der sich nach jedem Spiel erstmal neu einkleidet und den Friseur besucht. Sein Debut feierte der unbelehrbare Kidnapper in „Fatal Fury", mit frisch geföntem Kurzhaarschnitt wurde er zuletzt im 150 MBit-Medley „Fatal Fury Special" gesichtet.

Der Urvater von Street Fighter und Fatal Fury: Data Easts „Karate Champ" feiert in diesem Jahr das zehnjährige Jubiläum: Jetzt wißt Ihr, wo Chun Li ihren Siegeshüpfer gelernt hat (Bild rechts).

Die Wichtigsten: Scrollende Prügelspiele

Kung Fu Master

Vorfahre des horizontal scrollenden Prügelspiels: Abwechselnd von rechts nach links und links nach rechts marschiert Ihr durch fünf schwerverteidigte Kung-Fu-Festungen. Grafik und Ablauf orientieren sich am Schema der damals bewährten Eastern-Filme mit Anklängen an das japanische Mittelalter und fernöstliche Mystik.

Kung Fu Master	
Hersteller	Irem
Erschienen	1985
Spielspaß	★★★

Die Messer, die gegen Euch verschleudert wurden, konntet Ihr jedoch noch nicht aufnehmen. In gewisser Weise entwickelte sich aus „Kung Fu Master" auch Segas brillantes „Shinobi". Neben Computerumsetzungen ist nur eine Modul-Version (für das NES) bekannt.



Karateka

Stilvoller Fernost-Prügler des späteren „Prince of Persia"-Autoren Jordan Mechner. Bot neben der realistisch animierten Grafik leider nur wenig Abwechslung. Nur für 8-Bit-Heimcomputer erschienen.

Karateka	
Hersteller	Broderbund
Erschienen	1985
Spielspaß	★★★



Zehn Fäuste für ein Halleluja: „Rushing Beat 2" ist eine Spur spannender als der erste Teil.

Rushing Beat



Schamlose „Final Fight"-Kopie für zwei Spieler. Statt Cody prügelt der fesche Rick, statt dem dicken Haggar stürmt das Muskelmonster Douglas auf die Straßengangster ein. Gut gemacht, aber langweilig. Der zweite Teil ist schon etwas besser, mit fünf Helden und allerlei Spielmodi ausgestattet. Auch im brandneuen dritten Teil gibt's neben dem eigentlichen Spiel (bei dem Ihr Euch den rechten Weg erstmals selbst suchen dürft) einen Duell-Modus.

Rushing Beat	
Hersteller	Jalenco
Erschienen	1991 bis 1994
Spielspaß	★★ bis ★★★

dem Ärmel schüttelt oder (im Falle einer weiblichen Spielfigur) die attraktivste Siegespositur einnimmt. Der Beat'em-Up wurde geprägt von den japanischen Firmen Data East, Irem, Konami und Capcom, später auch SNK und den US-amerikanischen Hersteller Midway.

Prügelspiele sind auf nahezu allen Konsolen verbreitet, fühlen sich aber auf dem Neo Geo von SNK am wohlsten.

Nochmal „Battle Masters": Für die schönsten Schlagkombinationen gibt's eine Replay-Funktion.

Blaue Augen vor dem Bildschirm



In „Battle Masters" rinnt angeschlagenen Helden das Blut von der Stirn.

Specials sind die Würze im komplizierten Bewegungsrepertoire, Fatality Moves die blutige Krönung.

In „Fatal Fury" tauchen Spielfiguren auf, denen man den Kampfverlauf ansieht: Steckt Ihr ein paar Kicks zuviel ein, schmücken blaue Ringe Eure Heldenaugen. In „Battle Masters" auf dem Super Nintendo rinnt verletzten Kämpfern das Blut von der Stirn – hier geht's fast so hart ab wie im RTL-Vorabendprogramm. Prügelspielhelden können sprechen (oder zumindest grunzen), lachen und benommen durch die Arena taumeln – keine andere Spielfigur, egal ob Mario oder Sonic, kommt soviel grafische Sorgfalt zu wie einem Beat'em-Up-Darsteller.

Welches Spiel hat die größten Helden? Zum Vergleich seht Ihr rechts bekannte Prügel-Sprites im einheitlichen Maßstab.

Mit „Pitfighter" und „Mortal Kombat" holten die Hersteller noch lebensechtere Animationen auf den Bildschirm. Ihren digitalisierten Schauspielern stehen die virtuellen Kämpfer von Sega gegenüber, die zwar klobiger aussehen als ein Endgegner auf dem Master System, dafür aber in Echtzeit und in 3D animiert werden. Damit ist „Virtua' Fighters" die erste Prügelhelden-Simulation der Welt.

Street Fighter

Bei einer Reise durch die Welt der Prügelspiele darf ein Meilenstein nicht fehlen: Der „Street Fighter"-Automat. Vor neun Jahren ersannen die Designer des japanischen Herstellers Capcom ein Prügelspiel, bei dem sich je zwei Kämpfer bis auf die Knochen duellierten. Die Designer tauften es „Street Fighter", unter

RYU



Big Bear aus „Fatal Fury" auf dem Neo Geo



Herangezoomt: Robert aus „Art of Fighting" (Neo Geo)

„Samurai Shodown" auf dem Neo Geo



8-Bit-Riese: „The Kung Fu" auf PC-Engine



Ein „World Hero" auf dem Super Nintendo



Karnov in seinem ersten Neo Geo-Spiel



Ein Mutant aus Jalecos „Rushing Beat 3"



„Ranma 1/2" auf dem Super Nintendo





Shadow aus Segas „Eternal Champions"

Blanka aus „Super Street Fighter 2"

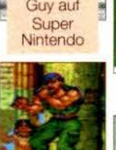
„Dead Dance" (Super Nintendo)

Haggar in „Final Fight" (Super NES)

Versteckter Held in „Bare Knuckle 3"

Baraka aus „Mortal Kombat 2"

Guy auf Super Nintendo



Bobby aus „Martial Champions"



„Rushing-Beat 3"

Jimmy Doran aus „Budokan"

„Double Dragon"



Extrawaffen-Einsatz in Jalecos „Final Fight"-Nachzieher „Rushing Beat 2" (Super Nintendo).

Bare Knuckle

Bare Knuckle	
Hersteller	Sega
Erschienen	1990 bis 1994
Spielspaß	★★★

Auch „Streets of Rage", Segas „Final Fight"-Kopie, gibt's exklusiv für das Mega Drive und ist vor allem durch den genialen Yuzo Koshiro-Soundtrack, einige akrobatische Wurfkombinationen und die protzigen Specialwaffen (Hubschrauber, Polizeipatrouille und Mittelstreckenrakete!) erwähnenswert. Der zweite Teil bietet kaum Neuerungen, im neuen „Streets of Rage 3" gibt's neben vier Helden auch eine versteckte Spielfigur!

Fist of the North Star

Dumpfer Horizontal-Scroller um den Brutalo-Helden der gleichnamigen japanischen-Anime-Serie. Das 4-MBit-Modul erschien in Fernost vor fünf Jahren und wurde kurz nach dem Mega-Drive-Deutschlandstart als „Last Battle" verkauft.

Fist of the North Star	
Hersteller	Sega
Erschienen	1989
Spielspaß	indiziert



Rote Haare und Sommersprossen: Seit seinem Debüt in „Street Fighter" hat sich Ryu ganz schön gemausert.

Two Crude Dudes

Two Crude Dudes	
Hersteller	Date East
Erschienen	1992
Spielspaß	★★

Mäßiges Gebolze um zwei bärenstarke Hühnen, die nicht nur mit Fässern, sondern auch mit Autos nach den frechen Gegnern schmeißen. Im Gegensatz zu den Konkurrenz-Scrollern seht Ihr die Action nicht aus einer leicht versetzten Perspektive, sondern wie in einem Jump 'n Run direkt von der Seite.

Burning Fight

Abwechslungsreiche Prügel-Tour nach bekanntem Strickmuster. SNK hat sich respektlos an „Final Fight" bedient und einen „perfekten" Clone geschaffen. Zwei-Spieler-Modus, lange Spielstufen und viele verschieden Gegner sind die Würze des Spiels.

Burning Fight	
Hersteller	SNK Geo
Erschienen	1991
Spielspaß	★★★



Duell-Spiele

Karate Champ

Der Urvater aller Duell-Prügelspiele: Mit kantigen Bewegungen prügelt sich ein weißer Karateka mit einem roten Kontrahenten - ein Schiedsrichter wacht über den fairen Kampfverlauf. Trotz komplizierter Feuerknopf-Manöver gibt's noch keine Special-Schläge und Super-Sprünge. Mit Zwei-Spieler-Modus, Bonus-Stierkampf und Sprechblasen statt Sprachausgabe. Neben zahllosen Heimcomputer-Kopien (u.a. „Way of the Exploding Fist" und „International Karate") gibt's keine offizielle Heimumsetzung.

Karate Champ	
Hersteller	Data East
Erschienen	1984
Spielspaß	★★★



Nunchako gegen Bo-Stab: Electronic Arts „Budokan" ist eine ernsthafte Prügel-Simulation.

Budokan

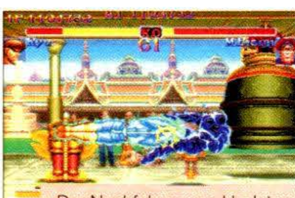


Ein seriöses Kampfsport-Spiel, das zwischen der ersten Beat 'em Up-Welle und der „Street Fighter"-Ära veröffentlicht wurde. Einige der erfahrensten Designer der US-Industrie werkelten an der Computer-Urversion, bei der man sich erst im Trainingscamp gegen Lehrmeister und Mitschüler warm kickt, um später an einem Wettkampf im fernen Tokyo teilzunehmen. Dort ändert sich der Zen-buddhistische Grundton: Die Gegner bedrohen Euch mit Nunchako, Klingen und Zau-

Budokan	
Hersteller	Elektronic Arts
Erschienen	1989
Spielspaß	★★★

dem Titel „Fighting Street" wurde es als erstes CD-ROM für die PC-Engine umgesetzt. „Street Fighter", ab August 1986 in den Spielhallen, war nur mäßig erfolgreich, doch Capcom plante schon den Nachfolger: Nun standen drei Kämpfer zur Auswahl, die sich mit Waffen wehren und Energie aufsammeln konnten. In den ersten Vorab-Berichten der japanischen Presse hieß das Spiel noch „Street Fighter '89", in letzter Sekunde wurde es umgetauft – wir kennen es als „Final Fight". Gleichzeitig begann die Entwicklung eines „richtigen" Nachfolgers, vor dessen Automaten-Premiere das NES-Modul „Street Fighter 2010" in Japan und den USA erschien. „Street Fighter 2", das ab März 1991 in den amerikanischen Spielhallen stand, brachte den erhofften Durchbruch und löst Namcos „Pac-Man" als erfolgreichstes Spiel der Videospielgeschichte ab. Allein die Super-Nintendo-

Street Fighter	Automat	1986	PC-Engine	★★★
Street Fighter 2	Automat	1991	Super Nintendo	★★★★★
Street Fighter 2' Champion Edition	Automat	1992	PC-Engine	★★★★★
Street Fighter 2' Turbo	Automat	1992	Super Nintendo	★★★★★
Street Fighter 2' Special Edition		1993	Mega Drive	★★★★★
Super Street Fighter 2	Automat	1993		★★★★★
Super STF 2 Turbo	Automat	1994		★★★★★









Der Nachfolger zum Update zur Fortsetzung: In „Super Street Fighter 2 Turbo" erwarten Euch neue Schläge und Animationen (siehe Kens Aktion auf dem 2. Bild von links), sowie die neue vernichtende Super-Combo-Attacke (ganz rechts) und ein unbekannter Endgegner.

berkräften. Statt Spezialattacken und Beam-Schuß-Ohrfeige wehrte man sich mit Ki-Kräften, die durch Konzentration angesammelt wurden. Geübten Spielern gelingen geniale Schlagkombinationen mit leerer Hand, Bo-Stock oder Nunchako. Auch minutenlanges Verharren der Kontrahenten ist schon beobachtet worden. Mit etwas Glück findet Ihr noch irgendwo die Mega Drive-Version.

Yie Ar Kung Fu

Yie Ar Kung Fu	
Hersteller	Konami
Erschienen	1985
Spielspaß	★★★

Abwechslungreicher Schaukampf von Konami. Vergeßt Fairplay und Realismus und erlebt erbitterten Nunchacko- und Handkanten-Duelle mit furiosen Special Effects. Die beste Umsetzung gibt's für MSX-Heimcomputer, 16-Bit-Versionen wurden nicht veröffentlicht. Die Fortsetzung „Shaolin Road" spielt sich wie eine Mischung aus „Yie Ar Ku Fu" und „Kung Fu Master" und enthält bereits tief dekolletierte Frauen und feuerspeiende Schamanen. Verwechselt diesen Prügel-Lauf nicht mit dem MSX-Sequel „Yie Ar Kung Fu 2".

Fatal Fury

Ehrgeiziger Street Fighter-Konkurrent von SNK, im japanischen Original „Garou Densetsu". Ihr tobt gegeneinander oder als Team über den Bildschirm - im letzten Fall prügeln sich drei riesige Spielfiguren gleichzeitig! Mit Tag und Nachtmodus, angeschlagenen Sprites und dem alten Yubei, der sich in ein bärenstarkes Monster verwandelt. Als „Fatal Fury Special" erschien ein gelungener 150MBit-Remix aus dem ersten und dem zweiten Teil von 1992.

Fatal Fury	
Hersteller	SNK
Erschienen	1991 bis 1994
Spielspaß	★★★★

Pitfighter

Pitfighter	
Hersteller	Atari
Erschienen	1990
Spielspaß	★★

Ein Urahn zu Williams „Mortal Kombat", das 1990 die Eastern-Welle mit digitalisierten Muskelmännern anheizte. Trotz einiger Gags waren die Modul-Versionen nicht konkurrenzfähig. Selbst Sammler sollten von den peinlichen Heim-Umsetzungen Abstand halten.

Best of the Best

Best of the Best	
Hersteller	Loriciel
Erschienen	1990
Spielspaß	★★★

Die französischen Firma Loriciel wagt sich in die Beat 'em Up-Arena. Simuliert wird die härteste Sportart der Welt, ein Wettbewerb zwischen Fair-Play und kaltblütigem Totschlag. Es existieren Umsetzungen für Game Boy, PC Engine und Super Nintendo.

Martial Champions

Von Konamis Prügelspiel-Automat existiert in Japan nur eine schwache PC-Engine-Version. Zehn Spielfiguren der Street Fighter/ Fatal Fury-Schule sind dabei.

Martial Champions	
Hersteller	Konami
Erschienen	1993
Spielspaß	★★★

Mortal Kombat



Digi-Prügler: Echte Kampfsportler werden in „Mortal Kombat 2" zu Spielfiguren.

Nach „Pit Fighter"-Konzept zusammengestricktes Hau-Drauf-Spiel mit derber Grafik. Der versteckte Blut-Modus auf dem Mega Drive brachte die Brutalität des Arcade-Originals zu Tage und sorgte für die Indizierung dieser Version. Die Mega-CD-Variante wird trotzdem ausgeliefert, eine Umsetzung des zweiten Teils ist in Arbeit.

Mortal Kombat	
Hersteller	Midway
Erschienen	1992
Spielspaß	★★★★



Von „Mortal Kombat 2" gibt's mehrere, verschieden blutige Automatenvarianten.

Art of Fighting

Im Original „Ryuko No Ken". „Street Fighter 2"-Kopie mit zwei spielerischen Neuerungen: Eine imaginäre Kamera zoomt die Kämpfer auf Bildschirmgröße heran, eine Special-Anzeige bestimmt die Kraft Eurer Superschläge. Seit letztem Jahr gibt's eine passable Mega-Drive-Version, seit kurzem einen zweiten Teil.

Art of Fighting	
Hersteller	SNK
Erschienen	1992
Spielspaß	★★★★



Die größten Sprites kloppen sich in den beiden „Art of Fighting"-Spielen auf dem Neo Geo..

Umsetzung ging sechs Millionen Mal über die Ladentheke. Bis heute ist nicht geklärt, was diesen „Street Fighter"-Nachfolger eigentlich so grundlegend von anderen Beat'em-Ups unterscheidet. Zumindest war das Spiel um Ryu, Ken und die kleine Chinesin Chun Li aufwendiger und liebevoller gestaltet als bei den Vorgängern; Hintergrundgrafik sowie Soundtrack mit internationalem Flair waren dem jeweiligen Helden auf den Leib geschneidert. Statt „Street Fighter 3" veröffentlicht Capcom die Automaten-Updates „Super Street Fighter 2" (mit den neuen Helden Cammy, Dee Jay, T. Hawk und Fei Long), die „Grand Master Challenge" (schwerer) und die „Tournament Challenge", die Ihr im Netz aus vier Automaten spielt. Das brandneue „Super Street Fighter 2 Turbo" enthält neue Specials, die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit zu regulieren, und einen geheimen Endgegner.

Double Dragon

Erfolgreiche Straßenkampfserie um die Brüder Lee, bereits Ende der 80er Jahre mit allen Elementen späterer Beat'em-Ups: Ihr könnt Waffen aufsammeln und einsetzen, den Feind mit aufeinander aufbauenden Manövern ärgern oder durch die Gegend schmeißen und mehrere Böse-







„Battlemania" (Super Nintendo) ist in Deutschland nicht erhältlich. Daneben das englische „Body Blows" für das Amiga CD 32 und Capcoms „Mighty Final Fight" für das NES.

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Startrek	demn. erhältlich
NBA Showdown	demn. erhältlich
Aladdin dt	99.-
Barkley's Shut up & Jam us/dt	99.-/89.-
Battleship us	99.-
Battletoads us	79.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dark Wizard us	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas dt	109.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Mad Dog McGree us	99.-
CD Mansion us	119.-
CD Microcosm dt/us	99.-/119.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nighttrap us	109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	109.-
CD Revenge of Ninja us	99.-
CD Rise of the Dragon us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	79.-
CD Terminator us/dt	99.-/109.-
CD Third World War us	119.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD Tom Cat Alley us	99.-
CD Wing Commander us	119.-
CD WWF Steel Cage dt/us	99.-
Castlevania us/dt	89.-/99.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cliffhanger dt	89.-
Cool Spot dt	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragon Ball Z jp	119.-
Dragon's Fury dt	**49.-**
Dragons Lair us	109.-
Dragon's Revenge dt	99.-
Eternal Champions us/dt	119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt	109.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiares us	39.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
Goofy Hysteric History Tour us	119.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Grind Stormer us	79.-
Hardball 3 us	99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
Joe & Mac us	99.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Mega Turrican us	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mutant League Hockey dt	109.-
NBA Action 94 us	119.-
NBA Jam dt	119.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-
Ottifants dt	89.-
PGA Tour Golf European dt	99.-
Pirates us	109.-
Prince of Persia us/dt	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Ranger X us	89.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	49.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shadow Run us	119.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Skitchin us/dt	89.-/99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp-PAL	129.-/119.-/79.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streets of Rage III jp	109.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-PAL	129.-/89.-
Sub-Terrain us	109.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
Tazmania dt	39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	59.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	**59.-**
Virtual Racing dt/jp-PAL	219/169.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
Young Indiana Jones us	99.-
Zombies ate my Neighbours us/dt	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
Activator us	169.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter 100% komp.us	99.-
Capcom Powerstick us	79.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49.-

3DO

Titel	Preis
3DO us/2 CD/220V	1079.-
Megarace	demnä.erhältlich
Ultraman jp	demnä.erhältlich
Pinball jp	demnä.erhältlich
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Horde	119.-
Incredible Machine	119.-
John Madden 94	119.-
Monster Manor	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Lemmings	119.-
Pebble Beach Golf	119.-
Sewer Shark	119.-
Stellar 7	119.-
Super Wing Commander	119.-
The Horde	119.-
Total Eclypse	119.-
Twisted	119.-
Control Pad 3DO	89.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Titel	Preis
Jungle Book	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
Saturday Night Slam	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt	119.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	89.-
Astro Boy jp	129.-
Astro Gogo jp	139.-
Axelay us	59.-
Battlecars us	119.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Blues Brothers jp	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Castle Wolfenstein eng	129.-
Champion World Class Soccer dt	109.-
Chester Cheetah II us	109.-
Choplifter III us	99.-
Clay Fighter us	129.-
Claymates us	119.-
Cliffhanger dt	109.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Dr. Franken us	99.-
Dracula dt/us	119.-
Empire Strikes Back dt	119.-
Equinox dt/us	129.-/119.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	79.-
Fatal Fury II jp	169.-
Fifa Soccer dt	119.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight II us	119.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
Flintstones dt/us	119.-
Ghengis Khan II us	139.-
GP-1 Motorcycle dt	109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	99.-
Kings of Dragon us	129.-
Last Action Hero dt	109.-
Lawnmowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	159.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Lufia us	129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man Soccer us	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marine us	139.-
Mickey's Ultimate Challenge us	119.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mystical Ninja dt/us	119.-/59.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Jam dt/us	129.-
NBA Showdown us/dt	129.-
NHL Hockey 94 dt/us	99.-/119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Ninja Warrior us	129.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pirates of the Darkwater dt	129.-
Player Manager	59.-
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	69.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	109.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	109.-
Skyblazer dt	119.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Trek us	119.-
Star Wing us/dt	89.-/99.-
Streetfighter II Turbo dt	119.-
Striker jp/dt	89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Super Battletoads us	59.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Conflict eng	119.-
Super Formation Soccer II jp	69.-
Super Hockey dt	109.-
Super Metroid jp	159.-
Super Offroad the Baja us	59.-
Super Pinball B.t.Mask jp	119.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	59.-
T2 - the Arcade Game dt/us	**99.-/89.-**
Tazmania us	59.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	49.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III	149.-/139.-
TMNT us	49.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear II dt	109.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turn & Burn us	129.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wizardry 5 us	129.-
Wordtris us	39.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
X-Kaliber us	109.-
Young Merlin dt	139.-
Zicco Soccer jp	139.-
Zool us	119.-
6-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC (nur 1 Stecker)	**39.-**
ASCII Pad dt/us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Progr. Universal Adapter 100% komp.	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
Verlängerungskabel jp	19.-

JAGUAR

Titel	Preis
Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Alien vs. Predator	demnä. erhältlich
Checkered Flag	demnä. erhältlich
Dino Dudes	119.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Tempest 2000	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, **NEU: Manga-Videos**
Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten


Nazis gegen Amazonen: Die „World Heroes" haben den Boden der Realität längst verlassen.

World Heroes



Comic-Action mit leichten Wrestling-Einflüssen von SNKs Tochterfirma Alpha Denshi („Magician Lord"). Obwohl „World Heroes" spielerisch eine vernünftige Figur machte und viele einfallsreiche Extrawaffen und Bewegungen bietet, scheitert es spielerisch als ernsthafter „Fatal Fury"-Konkurrent. Der zweite Teil ist für das Neo Geo bereits erhältlich und wird vom japanischen Anbieter Saurus als 24-MBit-Modul für das Super Nintendo ausgeliefert. Außerdem erscheint das Update „World Heroes Jet" als Neo Geo-Modul/Automat.

World Heroes	
Hersteller	Alpha Densi/SNK
Erschienen	1992
Spielspaß	★★★


Spaß im Todeskäfig: „Word Heroes" auf dem Super Nintendo.

Eternal Champions

Okay, okay, wir lagen um zirka 6 MBit daneben, als wir dieser US-Entwicklung einen Speicherumfang von nur 16 MBit bescheinigten. Trotzdem ist Segas vermeintlicher „Street Fighter 2"-Killer ein fehlgeschlagener Versuch, in der Prügel-Arena mitzumischen. Alle sieben Kämpfer sind groß, aber im Vergleich zu ihren japanischen Gegenstücken geradezu häßlich dargestellt. Auch die Hintergründe fielen steril aus – vom farbenprächtigen Treiben der „Street Fighter" bleibt ein fader Abklatsch in tristen Tönen.

Eternal Champions	
Hersteller	Sega
Erschienen	1993
Spielspaß	★★★


„Eternal Champions" ist eines von drei Spielen, die Segas „Activator" unterstützen.

Samurai Shodown

Manche halten es für das beste Prügelspiel der Welt. In „Samurai Shodown" (programmiert von den „Street Fighter 2"-Designern) trifft der geniale Zoom-Trick aus „Art of Fighting" auf die knuffigsten Prügel-Monster und strahlendsten Helden jenseits von „Street Fighter" – leider sind die Spielfiguren etwas klein ausgefallen. Die garnierenden Blutspritzer wurden im Gegensatz zur Automatenversion weiß gefärbt. Als Extra-Trick lassen sich einige Akteure entwaffnen,

Samurai Showdown	
Hersteller	GNG
Erschienen	1993
Spielspaß	★★★★★

Karnov's Revenge

Ähnlichkeiten zu lebenden oder verstorbenen Personen sind hier nicht auszuschließen. Data East hat mit vollen Händen aus „Super Street Fighter 2" geschöpft – Hintergründe, Spielfiguren und Specials erinnern frappierend an das Vorbild – und wurde von Capcoms Rechtsabteilung postwendend auch verklagt. Nur Karnov ist geistiges Eigentum von Data East und wurde schon Mitte der 80er Jahre in einem gleichnamigen Jump'n Run gesichtet.

Karnov's Revenge	
Hersteller	Date East
Erschienen	1994
Spielspaß	★★★

Dragonball Z

Kult in Japan: Die Fortsetzung zum mittelprächtigen Anime-Beat 'em Up hat die dicksten Extra-Geschosse und einen Splitscreen, sobald sich die Kontrahenten voneinander lösen. Mit Hilfe eines Radars wird der Nahkampf zum Fernkampf: Nach Vorbild japanischer Anime-Helden beschmeißt Ihr Euch mit Zaubersprüchen und Flammenbällen und tauscht nur selten ein paar halbherzige Faustschläge aus.

Dragonball	
Hersteller	Banpresto
Erschienen	1993
Spielspaß	★★★



wichte auf einmal umhauen. Die 8-Bit-Umsetzungen für Master System und NES sind gelungen, auf dem Mega Drive gilt „Double Dragon 3" mit seinen Micker-Sprites jeodch als eines der miesesten Actionspiele. Auch auf dem Super-Nintendo bieten die Lee-Brüder eine müde Vorstellung. Als fünfter Teil ist ein Duell-Prügelspiel angekündigt.

Double Dragon	Automat	1987	Mega Drive	★★★ bis ★★
Double Dragon 2	Automat	1988	Mega Drive	★★★ bis ★
Double Dragon 3	Automat	1989	nur 8-Bit	★★
Super Double Dragon	Super NES	1992	keine	★★
Battletoads & Double Dragon	Super NES	1993	keine	★★
Double Dragon 5	Super NES	1994	keine	k.A.

Final Fight

Als langerwartete Ablösung für die Double-Dragon-Rentner überrumpelte das Brutalo-Trio Cody, Haggar und Guy die Spielhallenbesucher 1989. Zwei Jahre später wurde Final Fight mit seinen Extra-großen Spielfiguren und drei Bonusrunden akkurat auf das Super Nintendo umgesetzt - nur mit der Animationsgeschwindigkeit hatte die Hardware ihre Probleme. Da bei der Konvertierung nur zwei Spielfiguren übernommen wurden, schob Capcom ein Jahr später „Final Fight Guy" (Cody 'raus, Guy 'rein) nach, das weniger rucklig und flackeranfällig war. Komplett besetzt und mit einem Zwei-Spieler-Modus ausgestattet ist „Final Fight" für das Mega CD, das durch exzellente Soundeffekte und neu eingespielten CD-Soundtrack überzeugt. Leider stören auch hier flackernde Sprites. Eine putzige Fruchtzwerg-Variante ist als „Mighty Final Fight" für das NES erhältlich.


Der Ex-Bürgermeister und Wrestler-Haggar ist als einziger der Helden in jedem „Final Fight"-Spiel mit dabei.

Final Fight	Automat	1989	Super Nintendo	★★★
Final Fight Guy		1992	Super Nintendo	★★
Final Fight CD		1993	Mega CD	★★★
Final Fight 2		1993	Super Nintendo	★★★









Die Zeichentrick-Umsetzung „Ranma 1/2" (links) ragt als humoristische Beat 'em Up-Variante aus dem gewalttätigen Genre heraus. Daneben „Dragonball Z" mit Split-Screen und Radarleiste, ein rechter Haken aus „Dead Dance", ganz rechts „Final Fight" auf dem Mega CD.

UNABHÄNGIG • UNPARTEIISCH

TOPAKTUELL • INFORMATIV

HAND HELD

Jungle Book

Mering, iz – Einer der absoluten Kult-Hits im Disney-Programm ist das Dschungelbuch, das nach einer Erzählung von Rudyard Kipling verfilmt wurde. In regelmäßigen Abständen im Kino, verzaubert die Urwaldsaga um das Findelkind Mowgli, seinen Bärenfreund Balu und den finsteren Tiger Sherr-Khan immer wieder alt und jung. Dank Virgin dürft Ihr die Abenteuer jetzt auch unterwegs auf dem Game Boy nachspielen.
Die altbekannte Handlung im indischen Dschungel wurde für diese Videospielumsetzung als traditionelles Jump´n´Run aufbereitet. Ihr steuert Mowgli durch die Levels, die in typischen Urwald-Szenarien angesiedelt sind: Ihr lauft durch das Dickicht, klettert auf gigantischen Bäumen umher oder werdet in eine unterirdische Höhle verschlagen.
Dabei müßt Ihr auf Baumästen herumbalancieren, über klaffende Abgründe springen oder Euch an Lianen hängend von Plattform zu Plattform schwingen. Ab und zu macht Ihr Gebrauch von herumstehenden Wippen, um Euch in höhere Regionen zu katapultieren. In den Abschnitten müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln, um den Ausgang zu aktivieren. Danach folgt meist eine zeitlich begrenzte Bonusstufe, in der Ihr Extras zusammenrafft.
In allen Abschnitten kämpft Ihr mit unfreundlichen Bewohnern des



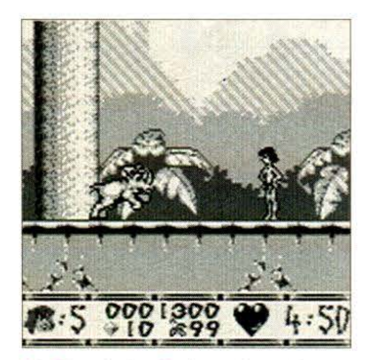
Im besten Tarzan-Stil schwingt sich Mowgli von Baum zu Baum

immergrünen Waldes. Neben Insektenschwärmen und Schlangen macht Euch vor allem King Louies Affenbande zu schaffen, die mit glitschigen Bananen um sich wirft. Ein weiterer Gegner ist das ständig drängelnde Zeitlimit. Zur Verteidigung greift Ihr ebenfalls auf die gelben Schalenfrüchte zurück oder werft mit eingesammelten Sonderwaffen wie Steinen oder Boomerangs. Erledigt Ihr durch wohlgezielte Schüsse oder Sprung auf den Kopf einen Gegner, hinterläßt er weitere Extras: Früchte füllen Euer lädiertes Energieherz wieder auf, eine Uhr verlängert den Level-Countdown, und ein Mowgli-Gesicht bucht Euch ein zusätzliches Leben auf das Konto.
Im Laufe der Reise trefft Ihr die Charaktere der Filmvorlage (Karr, die böse Schlange, King Louie, den gerissenen König der Affen, oder den Bären Balu), die Euch entweder aus der Patsche helfen oder Euch als besonders gefährliche Endgegner ans Leder wollen.
Die Grafik ist gelungen: Ihr rennt mit einem schön animierten Sprite durch detaillierte Dschungel-Welten, ohne daß es zum berühmt-berüchtigten Verwisch-Effekt des LCD-Bildschirms kommt. Die Musikbegleitung ist noch besser – die Original-Filmthemen dudeln beschwingt aus dem Lautsprecher und animieren zum Mitwippen und -pfeifen.
Das Spieldesign ist allerdings sehr konventionell, da Ihr nur mit Rennen und Suchen beschäftigt seid. Einige Abschnitte sind so verzweigt, daß es zu Frustanfällen

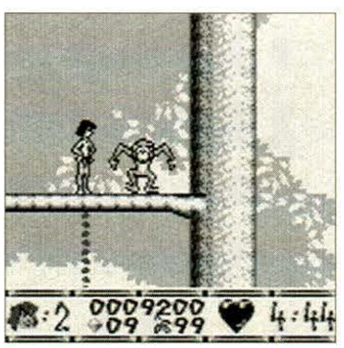


Die Schlangen halten immer Extras und Diamanten versteckt

kommt, wenn Ihr am Levelende bemerkt, daß Eure Diamantensammlung nicht vollständig ist.
In Anbetracht dessen, daß solch flotte Jump´n´Runs auf dem Game Boy recht selten sind, sollten sich Fans des Genres das Modul trotzdem genau ansehen. Die technische Gestaltung ist sehr gut und vermag über Passagen mit spielerischem Leerlauf hinwegzutrösten. Das Spiel wird der Comic-Vorlage gerecht und gehört zu den besseren Geschicklichkeitstests auf Nintendos Kleinstem.



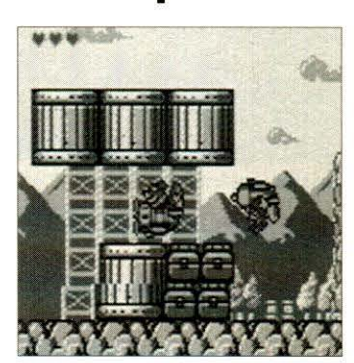
Die Tierwelt des Dschungels macht Mowgli schwer zu schaffen



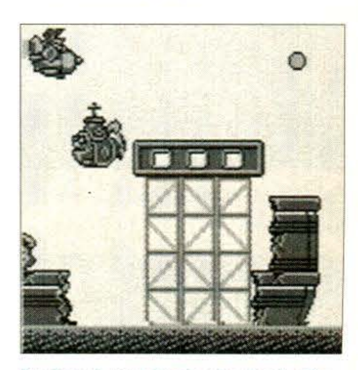
Die Affenbande von King Louie ist Euer härtester Gegner

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	VIRGIN
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70%

Talespin

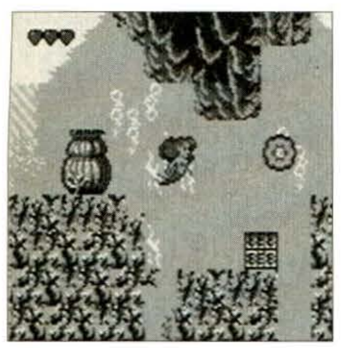

Wenn Käpt´n Balu Kisten verpaßt, wendet er und fliegt kopfüber rückwärts.

Käpt´n Balu wagt sich mit seinem Flieger auf bleihaltigen Boden: Im Stil eines wagemutigen "Nemesis"-Piloten brettert er durch horizontal und vertikal scrollende Ballerspiel-Levels und sammelt unterwegs Frachtgut ein. Dies gefällt ansässigen Luftpiraten allerdings wenig, und so machen sie Jagd auf den Einzelkämpfer. Balu wehrt sich zunächst mit einer simplen Bordkanone, die er später dezent aufrüstet. Weitere Versuche von Capcom, das langatmige Shoot´em-Up durch Extraleben, Geldsäcke und Bonusfrüchte aufzuwerten, verfehlen leider ihre Wirkung. Trotz der amüsanten "Rückwärtsflug"-Akrobatik findet "Talespin" kaum Freude im Action-Lager.


Ein Schuß, kein Treffer: Die Bordwaffen sind katastrophal unterentwickelt.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	43%

Little Mermaid



In Schatzkisten findet Ihr nützliche Extrawaffen



Die Intro- und Zwischenszenen sind in bestem Disney-Stil gehalten

Noch ein erfolgreicher Disney-Kinoerfolg, diesmal nach dem Märchen von Hans Christian Andersen: Die kleine Meerjungfrau Arielle verläßt ihren menschlichen Traumprinzen Erik, um ihre zauberhafte Unterwasserwelt vor der Schreckensherrschaft der Hexe Ursula zu bewahren.
Dazu paddelt Ihr mit Arielle durch fünf Levels und weicht üblen Meeresbewohnern wie Kugelfischen oder gefräßigen Haien aus. Bei der Reise schwimmt Ihr durch Korallenriffe, versunkene Schiffswracks und das Eismeer, wobei am Levelende jeweils ein finsterer Scherge der Hexe den Ausgang bewacht – besonders gefährlich ist z.B. ein elektrischer Aal. Habt Ihr die Vulkansee bezwungen, kommt es in der Unterwasserburg zum Zweikampf gegen Ursula.
Um sich zu wehren, verschießt die Heldin Luftblasen, die die Gegner einschließen und für einige Zeit bewegungsunfähig machen. Leider ist die Wirkung je nach Größe des Gegners verschieden. Deshalb müßt Ihr Schatztruhen finden, in denen bessere Waffen lagern: Durch die magische Kraft von Perlen und Edelsteinen wird Arielle stärker oder schneller. Zudem rüsten die Kleinode Eure Luftblasen mit besserer Reichweite und Wirkung auf.
Mit gut animierten Figuren und stimmungsvoller Hintergrundgrafik kann das Modul Disney-Fans an den Game Boy locken. Nette Calypso-Klänge und schöne Zwischenbilder mit Arielle und ihren bekannten Freunden wie Fabian, Sebastian oder Albatros verstärken das Disney-Feeling.
Auch spielerisch ist das Geschehen nicht zu simpel: Ein ausgeklügeltes Waffensystem belohnt erfolgreiche Spieler, kleine Rätsel bei der Extrasuche und beim Öffenen von Ausgängen sorgen dafür, daß auch der Kopf etwas zu tun hat.
Das Spieltempo ist sehr gemächlich, und trotz des Umfangs wurden leider Paßwörter vergessen. Das Game-Boy-Abenteuer ist ein guter Geschicklichkeitstest mit mittelschweren Spielabschnitten, der vor allem die jüngeren Spieler anspricht.



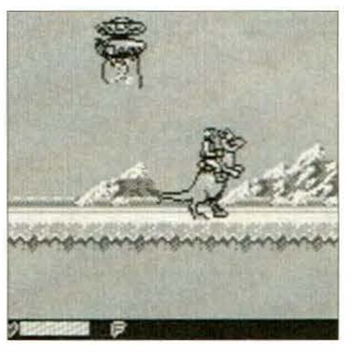
Selbst harmlose Seestene stellen Arielle auf die Probe



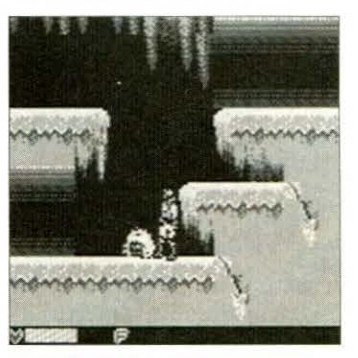
Arielle wehrt sich mit Luftblasen und geworfenen Muscheln

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	68%

The Empire Strikes Back



Auf dem Taun-Taun versucht Ihr, imperialen Droiden zu entkommen

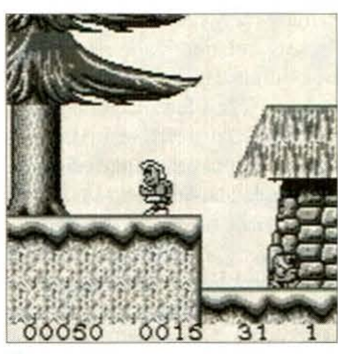


In den Eishöhlen müßt Ihr erst einmal das Lichtschwert finden

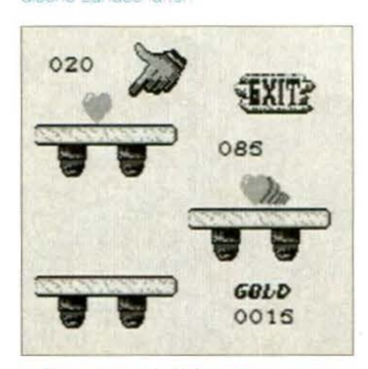
Das Imperium gibt keine Ruhe: Wieder einmal müßt Ihr Darth Vaders Schergen in der Rolle von Luke Skywalker in die Schranken weisen. In zehn Abschnitten rennt Ihr meistens mit Luke durch verwinkelte Jump´n´Run-Levels, um neue Waffen und Jedi-Talente zu finden. Außerdem steigt Ihr in einigen Levels in Raumjäger um und verfolgt die Ballerschlacht in seitlicher Perspektive.
Trotz filmnaher Handlung und ordentlicher Grafik ist das Modul selbst Star-Wars-Freaks kaum zu empfehlen: Der überharte Schwierigkeitsgrad läßt auch Profis entnervt aufgeben, ohne Paßwort seid Ihr in den Weiten des Alls verloren. Die dunkle Seite der Macht...

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	UBI SOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	39 %

Prophecy



Mit Wikingerkind Brian erforscht Ihr nordische Landschaften



In Geschäften kauft Brian Energie und neue Waffen ein

Als Wikingersohn Brian zieht Ihr durch die nordischen Lande, um Eure Heimat vor dem bösen Odin zu retten. Ihr rennt und springt durch die Levels, meuchelt ab und an Monster und erhaltet Goldmünzen zur Belohnung, die Ihr in Shops gegen Energie und neue Waffen eintauscht. Auf den tapfere Entdecker warten acht Levels samt finsteren Endgegnern wie Riesenfrosch, Troll oder Drache.
Die Geschichte klingt noch mäßig interessant, der Spielverlauf ist es nicht: Die Gegner sind frustrierend schnell, überraschende Wendungen gibt´s nicht. Übrig bleibt ein schwaches Jump´n´Run mit Adventure-Elementen und deutschen Texten.



SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	41 %

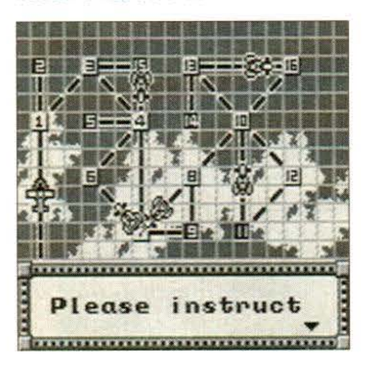


Bionic Commando

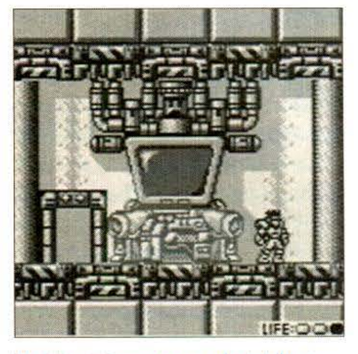
Das Automatenoriginal hat schon einige Jährchen auf dem Buckel, die knapp zwei Jahre alte Umsetzung des Capcom-Hits gibt's jetzt auch offiziell in Deutschland.
Die fiesen Weltraumeroberer aus dem Herzogtum der Doraize planen eine Geheimwaffe, die unter dem Codenamen "Albatross" entwickelt wird. Um mehr über das Projekt zu erfahren, wurde Geheimagent Super Joe losgeschickt – leider ist er seitdem verschollen. Als Mitglied des FF-Eingreifcorps übernehmt Ihr seine Aufgabe und zieht los, in 17 Levels mit Doraize-Robotersöldnern aufzuräumen.
Auf der Übersichtskarte fliegt Ihr in einem Turbocopter die einzelnen Abschnitte an. Seid Ihr in einem Level gelandet, rennt Ihr durch verwinkelte High-Tech-Labyrinthe, um bestimmte Aufgaben zu lösen: Euer Söldner muß 16 Kraftwerke finden und zerstören, Informationen an die eigene Zentrale senden und Agenten finden. Ihr benutzt einen Empfänger, um in Kommunikationsräumen Nachrichten zu senden und feindliche Gespräche abzuhören. Im Verlauf des Spiels solltet Ihr bessere Geräte finden, um an verschlüsselte Informationen zu kommen, außerdem stockt Ihr nach und nach Euer kümmerliches Waffenarsenal auf. Der Blechkamerad hält einige Treffer aus und besitzt einen Greifarm, mit dem Ihr höher gelegene Plattformen erklimmen oder Euch über Abgründe schwingen könnt. Nach jedem überstandenen Level erhaltet Ihr ein Paßwort.
Hervorragende Grafik und die gesunde Taktik/Action-Mischung packen den Spieler schon nach wenigen Minuten. Zu Beginn nervt, daß der Held nicht springen kann. Habt Ihr den Greifarm jedoch im Griff, geht's schneller voran. Die Levels werden kontinuierlich schwerer, neue Spielelemente wie urplötzliche Fallschirmjägerangriffe erhalten die Spannung. Auch wenn das Modul nicht unbedingt ein ideales Spiel für unterwegs ist, sollten sich Actionfans die Anschaffung des anspruchsvollen Titels überlegen. Technisch läßt "Bionic Commando" keine Wünsche offen.



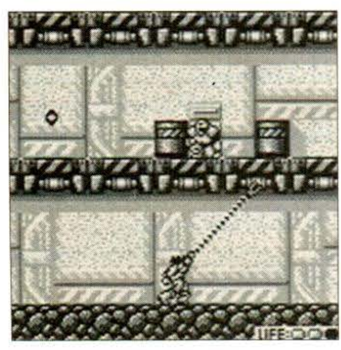
Mit dem Kommunikator hört Ihr gegnerische Funksprüche ab



Der Turbocopter bringt Euch zum nächsten Einsatzort



Wichtige Informationen erhaltet Ihr in Nachrichtenräumen



Der bionische Söldner schwingt sich mit dem Seil über Abgründe

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	CAPCOM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	72%

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: Dungeons & Dragons, © Capcom
Fotografie: Joe Schloz
Illustration: Roger Horvath
Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-47
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Litographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1994 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**

Fragen, die gehäuft und im doppelten Dutzend in unserem Briefkasten landen, behandeln wir im Rahmen anderer Rubriken des Magazins (News, Know-How, Last Resort) oder unter "Antworten ganz kurz". Eine individuelle Rückantwort ist uns – so leid's uns tut – aus personaltechnischen Gründen nicht möglich. Schreibt uns trotzdem, denn nur so wissen wir, welche Themen Euch interessieren bzw. welche Probleme Euch quälen. Unser Wort 'drauf: MAN!ACs lesen jeden Brief.

The Good...


audo vestrum magazinum et opto vos MAN!ACos magnam fortunam!

...schreibt uns Leser David Freudenthal (11) aus Gräfelfing bei München. Zum Glück geht's allgemeinverständlich weiter:

Handelt es sich beim CD-I um eine 32-Bit-Konsole? Lohnt sich der Kauf?
Wo bekomme ich CDs mit Musikstücken bekannter Spiele, z.B. zu "Castlevania" oder "Turrican"?

David Freudenthal, Gräfelfing

Das CD-I basiert auf einem 68000er-Hauptprozessor von Motorola und ist streng genommen eine mittelmäßig schnell getakte 16-Bit-Konsole. Die CD-I-Stärken liegen im Videobereich – wenn Du gute Optik brauchst, Sprites aber nicht mehr sehen kannst, kaufst Du Dir ein CD-I (ab 900 Mark) mit MPEG-Modul (400 Mark). Die "Castlevania"-CD war ein Exklusiv-Angebot in Zusammenarbeit mit Konami. Gute Japan-Kontakte sind Deine einzige Chance – frag' am besten den Import-Spezialisten (z.B. Galaxy oder Game Express in München). Willst Du den „Turrican"-Soundtrack, solltest Du Dich an die Firma Kaiko in Langen wenden.

...the Bad

Ein Lob für Eure sehr kritischen Spieletests, die eine echte Kaufhilfe bieten. Leider werden viele Titel durch die Industrie und andere "Fachzeitschriften" in den Olymp gelobt. Um so erfreulicher, daß Ihr solche "Hypes" auf echten Spielspaß und Langzeitmotivation prüft und nur Perlen Eure 80er Schallgrenze erreichen. Weiter so, laßt Euch nicht durch die Anzeigen-Großkunden erpressen!
Noch etwas zu den Leserbriefen. Ihr würdet den Jaguar zu schlecht beurteilen: Es ist vollkommen irrelevant, was ein Gerät irgendwann in Zukunft leisten KÖNNTE. Was bei einer Kaufentscheidung zählt, ist das Jetzt und Heute und da gibt es keine Alternative zu Super NES und Mega Drive: Große Auswahl an Top-Spielen, erschwingliche Hardware-Preise, ein weit verbreiteter Verleih- und Gebrauchtmarkt, Support durch die besten Entwickler. Bis die genannten Kaufargumente nicht von der Einzigartigkeit eines Produkts überzeugen, sage ich: Neinjaguar.
Dennoch eine Kritik an der Veröffentlichungs- und Vertriebspolitik der Marktführer Sega und Nintendo: Anscheinend glaubt man, daß die Käufer hierzulande kaum Interesse an Strategie- und Rollenspielen haben. Weit gefehlt: 50 Prozent der Kundschaft wollen genau diese Spiele. Übrigens einer der Gründe, wieso der Importmarkt weiterhin blüht.
Gemessen an den Gerätepreisen von knapp 200 Mark mutet der Software-Preis als Unverschämtheit an. 150 Mark sind zehn Kinobesuche, 50 Videospiele zwei Tage lang ausleihen oder fünf Musik-CDs – dabei amüsieren mittelmäßige Videospiele maximal ein paar Stunden. Nach dem Motto "Schnelle Mark" werden Filmlizenzen gekauft, um dann ein schlechtes Spiel dahinter zu verstecken. Sicher verkauft sich ein großer Name besser, aber was bringt die "Nach mir die Sintflut"-Mentalität? Wer kauft das Produkt einer Firma, die ihn vorher Spielspaß-mäßig verprellt hat?

Thomas Must, Hannover

Danke für den Brief – wir wären beinahe darauf hereingefallen. Doch trotz der kompetenten Einschätzungen werden wir den Namen Deines (zugegeben vorzüglichen) Videospiel-Geschäfts an dieser Stelle nicht nennen. Die Durchwahl unserer Anzeigenabteilung ist übrigens -12.
Zum Motto "Schnelle Mark" teilt MAN!AC Deine Meinung: Nur wenn die für Filmlizenzen verpraßten Gelder wieder in die Entwicklung, in modernstes Equipment und eine zeitgemäße Ausbildung fließen, schafft das Videospiel den Sprung ins nächste Jahrtausend.

...& die Üblichen

In Ihrer Ausgabe 4/94 habe ich auf Seite 74 etwas über das "Blood Replay" gelesen. Können Sie mir mitteilen, über welche Firmen bzw. Händler dieser Adapter bezogen werden kann?
Des weiteren interessiere ich mich für das 3DO; wann ist der Erscheinungstermin der deutschen PAL-Konsole?
Ich habe gehört, daß bei Anschluß über den Antenneneingang eine schlechtere Bildqualität als bei RGB zu erwarten ist. Ist die Bildqualität schlechter als im Vergleich zu meinem Super NES, das ich auch über Antennen-Anschluß betreibe?

Gunther Otto, Freiburg

Über die Cybermedia-Merchandising AG können Sie den Blood Replay-Adapter bestimmt nicht beziehen – auch wenn wir uns schon ernsthaft überlegt haben, den April-Scherz als Abo-Prämie anzubieten. Natürlich sind wir gegen Bildschirmgewalt. Kämen "Blood Replay" oder "Schlachtfest-Modus" in Mode, würden wir uns selbstverständlich aus dieser verrohten Branche zurückziehen!
Den 3DO-PAL-Release kennt nicht mal Trip Hawkins – vielleicht hat sein Wonk 2-Projekt ja doch noch eine Zukunft.
Der Anschluß über den konventionellen Antenneneingang (AV) versorgt Euch mit einer verwaschenen Optik. Kauf Dir ein RGB-Kabel und die Sache ist geritzt (vorausgesetzt, Dein Fernseher hat einen SCART-Eingang).

So ganz kann ich Frank Diefenbachs Brief nicht akzeptieren. Wenn Axel Bialke seine Meinung äußern möchte, dann tut er das eben. Über Atari Jaguar "herzuziehen" kann hier nicht die Rede sein. Atari ist eben selbst schuld, daß es soweit gekommen ist. Die ersten Spiele sind miserabel und ich bin daher nicht überzeugt, daß das die neue Videospielgeneration sein soll. Ganz im Gegensatz zu Nintendo. Ich bin sicher, daß das Project Reality noch dieses Jahr erscheint (in Japan oder in den USA) und gerade die ersten Nintendo-Spiele alles in den Schatten stellen werden. Und auf die Japano-Softwarehersteller will ich ganz und gar nicht verzichten, wo sie doch alle Standards setzten.
P.S.: Bin ich der erste, der den Aprilscherz bemerkt hat?

Denis Vukosar, Sbr.-Güdingen

Hoffen wir, daß Sega und Nintendo nicht gerade einen Millionenmarkt verspielen – statt sich eifrig mit obskuren technischen "Facts" zu übertönen, sollten Sie besser reelle Produkte zu akzeptablen Preisen auf den Tisch

legen. Noch wartet eine neugierige Masse auf den nächsten Überknaller – wenn Saturn und Project Reality erst im Früherbst 1997 (natürlich in stark abgespeckten Varianten) in die Regale bummeln, schaut vielleicht keiner mehr hin.
Zum Aprilscherz: Nein!

Anbei mein Abo-Schein, da ich es satt habe, immer in Läden zu gehen – meistens ist die MAN!AC schon ausverkauft und ich muß warten, bis ich mal wieder in die Stadt komme. Die Abo-Prämie ist eine Super-Idee: Ich als alter Sammler hätte nichts dagegen, einen handsignierten Fehldruck abzubekommen – leider fehlt mir dann eine "normale" Ausgabe. Also: Falls ich einen Fehldruck bekomme, möchte ich zusätzlich noch die erste Ausgabe bestellen.
In Bezug auf das Blood Replay habe ich von einem Freund gehört, daß ein Freund des Cousins meiner Freundin (ein Perfekt-Insider in Sachen Super Nintendo) ein Anti-Blood-Replay aus Rußland besitzt. Die technischen Daten des "Flower Replay" habe ich noch nicht erfahren können, wohl aber die Wirkung: Es verschönert den Spielablauf mit bunten Herzchen, außerdem werden alle gräßlichen Spielfiguren durch nette Fantasiegestalten überzeichnet. Schmerzverzerrte "Street Fighter 2"-Gesichter überblendet das Modul, so daß alle Gewalt vom Bildschirm verschwindet.
Der Basti

...und zum Abschluß noch unser Lieblings-Statement zum Blood Replay, zitiert aus einem Top-Secret-Dokument von Alexander Walter.

Wenn man das Blood Replay zwischen die Konsole und das Spielmodul steckt und alle Codes zur gleichen Zeit aktiviert, ist die Wucht der explodierenden Leiber, Tiere, Unholde und Fabelwesen derart gewaltig, daß der Fernseher unter dem Blutstrom von innen heraus zerplatzt. Meine Hausratversicherung ist bis heute nicht für den entstandenen Schaden aufgekommen.

Antworten ganz kurz

*** **Aladdin** erscheint voraussichtlich nicht in einer CD-Version.

*** eine deutsche Version von **Night Trap** existiert nicht, wohl aber eine englische PAL-Variante, die problemlos auf teutonischen Mega-CDs läuft.

*** **Megaman** 5, 6, 3 (GB), 4 (GB) gibt's in den USA. Die Teile 7, 8 und 9 existieren nicht. Eventuell wird Megaman auch das Mega Drive besuchen.

*** Wenn **Mortal Kombat 2** für das Super Nintendo erscheint, werdet Ihr exzessives Blutvergießen vergeblich suchen.

*** Den Automaten **Blood Warriors** gibt's nicht als Modul

*** **Starwing 2** kommt voraussichtlich Anfang 95 in den Handel.

*** Weder **Zelda 4**, noch **Zelda All-Stars**, noch **Super Mario World 2** sind bislang angekündigt.

*** **Strider** und **Galaxy Force** wurden nicht für die Super Grafx veröffentlicht.

*** **Super Return of the Jedi** erscheint Weihnachten 1994 für das Super Nintendo.

*** In Japan gibt's bereits einen zweiten Teil zu **Secret of Mana**, das im Herbst mit deutschen Bildschirmtexten in den Handel kommt.

*** Mit dem **Cinepak**-Verfahren zur Komprimierung von Video-Daten läßt sich nicht die Bildqualität von MPEG-Software erreichen.

*** Ohne speziellen Decoder kann das Mega CD keinen Surround-Sound erzeugen.



SUPER NES - BUY OR DIE

TKO Boxing dt.	68,99 DM
Parodius dt.	68,99 DM
Phalanx dt.	58,99 DM
Drakkhen dt.	58,99 DM
Dracula dt.	68,99 DM
Cliffhanger dt.	68,99 DM
Super Shanghai II dt.	68,99 DM
Chuck Rock dt.	78,99 DM
Joe Mac dt.	78,99 DM
Jimmy Conners dt.	78,99 DM
Alien III dt.	88,99 DM
Jurrassic Park dt.	88,99 DM
Art of Fighting dt.	118,99 DM
Wolfenstein 3D dt.	118,99 DM
Dessert Strike dt.	108,99 DM
Might + Magic II dt.	126,99 DM
Joy Pad SF3	28,99 DM

Alle Super NES-Neuheiten natürlich auf Lager! Außerdem eine Menge Neo Geo Spiele Neu & Gebr. zu Super Preisen am Start!

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU



Alle Infos über die japanischen Zeichentrickrevolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics, Modelle, asiatische Realfilme & mehr.. All das ab jetzt in Animania, dem Magazin für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!...

ANIME NEUHEITEN

The Gyver Pt. 2	22,95 DM
Mermaid Forest	34,95 DM
Akira Soundtrack Picture-CD (Rar)	39,95 DM
Black Magic M66	39,95 DM
Wind of Amnesia	44,95 DM
Dangaioh	44,95 DM
Monster City	44,95 DM
Galctic Pirates I-III je	39,95 DM
Kamasutra (Geheimtip)	39,95 DM
Violent Cop (Real-film)	44,95 DM
Life on a String (Real-Film)	44,95 DM

Achtung! Fordert kostenlosen Anime Farbkatalog an. Infos, Preise & More... Tel. 02626/8658 o. -/1320

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr.

Dealers welcome!!!



GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281

Asian Trash Cinema



Katos letzter Einsatz, Crying Freeman auf Video und Papier. Willkommen im Land fernöstlicher Action!

Tag der Entscheidung
Doomed Megalopolis 4

In „The Final Challenge" benützt der Erzmagier Kato den Geist des Mädchens „Keiko", um das Gleichgewicht des Universums zu erschüttern. Nun droht der Mond auf die Erde zu stürzen und ganz Tokyo zu begraben. Indem die Priesterin Tatsumi dem bösen Zauberer ihre Liebe schenkt, gelingt es Ihr, den Diener der Dunkelheit zurück auf den rechten Weg zu bringen. Die letzten 39 Minuten der „Megalopolis"-Serie lösen die verblieben Rätsel (wie z.B. das um den wahren Vater des Dämonenkindes Yukiko), halten das hohe grafische Niveau der Vorgänger und bieten ein friedliches Ende: Endlich können Anime-Fans wieder gut schlafen.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

Action
Fantasy
Horror
Romance
Science Fiction
Sex
Slapstick
Special Effects
Splatter
Thriller


Katos letzter Einsatz: Der Mond soll auf Tokyo stürzen. Nur Liebe rettet die „Verdammte" Millionenstadt .


Wir müssen 'drinnen bleiben: Diese sympathische Jungfamlie schmort im muffigen Kerker der K.O.-Bande.


Fies: Freeman verteidigt sich gegen einen hinterhältigen Mordanschlag der Kidnapper Organisation.


Gut Ding will Weile haben: Freeman wartet anstelle des Verräters am vereinbarten Treffpunkt.


In der Sackgasse: Freemans mächtige Begleiterin hat für ihren Ausbruch einen schlechten Zeitpunkt gewählt.

Sex and Crime
Crying Freeman 4

Im vierten Teil „The Hostages" muß der weinende Super-Killer drei Verwandte des Mafia-Bosses von Chinatown in Los Angeles befreien. Tochter, Schwiegersohn und Enkel wurden von der gefährlichen Terrorgruppe „K.O." (Kidnapper Organisation) entführt und müssen sterben, falls das Lösegeld von 3 Millionen Dollar nicht bezahlt wird. Nach einem Mordanschlag auf sein eigenes Leben erkennt Freeman, daß das eigentliche Interesse der Terrorgruppe ihm und nicht dem Mafia-Boß von Chinatown gilt. Mit Hilfe der Schwester der Entführten, einer Computerspezialistin des Pentagon, kommt er den K.O.-Söldnern auf die Spur: Die beiden überraschen einen Verräter auf der Flucht, Freeman nimmt dessen Stelle ein und landet so im Geheimversteck der Kidnapperbande. Der Kopf der K.O. entpuppt sich als blonde Schönheit, die eine Schlangentätovierung auf ihrem Körper trägt. Wie die meisten Frauen der Anime-Welt ist sie Freeman seit Jahren verfallen. Die Entführung und alle folgenden Ereignisse dienten nur dazu, den schönen Killer in ihre Gewalt zu bringen. Leider hat sie





Der „Doomed Megaloplis"-Clan: Yukikos echter Vater ist ihr eigener Onkel (links). Um den Schwarzmagier zu bekehren, schenkt Tatsumi Kato ihre Liebe (2.v.l. und 2.v.r.). Zwischen Agonie und Leidenschaft gibt sich dieser geschlagen (rechts).



Ende mit Schrecken: Nur eine Messerlänge trennen die Bandenchefin von Crying Freeman. Mehr Gegenliebe kann sie von einem Killer nicht erwarten.



„Heute nicht Liebling, ich hab' Migräne" Für seine blonde Entführerin kann sich Crying Freeman nicht erwärmen.



Martial Arts der Extraklasse: Als Oberhaupt der japanischen Mafiaorganisation „108 Dragons" weiß Freeman auch mit X-Large-Gegnern umzugehen.

mit Freeman nicht viel Freude: Egal was sie an (nicht jugendfreien) Raffinessen auffährt, Freeman bleibt eiskalt. Zur Strafe muß er sich mit dem besten Kämpfer der K.O. duellieren. Während des Kampfes attackieren Freemans Gefolgsleute die Bergfestung der K.O. und befreien im Feuerzauber alle Geiseln. Die eifersüchtige „Schlange" stirbt bei dem Versuch, den Fluchthubschrauber zu zerstören – mit einem Kuß von Freeman auf den Lippen und dessen Wurfmesser zwischen den Rippen. Im Vergleich zum dünnen dritten Teil setzt „The Hostages" wieder auf das hohe technische Niveau und die spektakulären Kämpfe der ersten Folgen.



Spektakulärer Actionstreifen um den Frauenhelden und -killer Freeman mit geradliniger Story und zahlreichen Sexszenen

Auch die Story ist etwas straffer als die Handlung des zweiten Teils, erreicht den brillanten zweiten Teil jedoch nicht. Obwohl alle Ereignisse vorhersehbar sind, fesselt „The Hostages" als sehenswerter Action-Anime mit spektakulären Optiken und hohem Erotikgehalt.

Kulleraugen-Splatter

3 X 3 Eyes

Der tolpatschige Skooter Yakumo trifft in den Straßen von Tokyo auf Pai, die letzte Angehörige der Zauberer-Rasse "Triklops". Sie hat es sich zur Aufgabe gemacht, die verschollene Statue der Menschlichkeit zu finden, um mit ihrer Hilfe ein Mensch und damit sterblich zu werden. Doch nicht sie, sondern Yakumo stirbt, wird mit dem Zeichen des Wu ins Leben zurückgeholt und damit ebenfalls zur Unsterblichkeit verdammt. Jetzt suchen beiden nach der Seele und dem erlösenden Tod.

Nach dem Kampf gegen einen turmhohen Dämonen machen sich die beiden auf die Suche nach der geheimnisvollen Statue. Da Yakumo alle Verletzungen überlebt, muß er als Kanonenfutter hinhalten. Er wird erschossen, durchstochen und verschüttet, zerfetzt und von Magiegeschossen getroffen. Zwei Teile des "3x3 Eyes"-Zyklus sind in englischer Sprache erschienen. Hier trifft Fantasy auf gnadenlosen Splatter.

Harter Stoff

The Professional: Golgo 13

„Golgo 13" ist der Codename eines Profikillers, der vom millionenschweren Vater eines Opfers gnadenlos gejagt wird. Während er sich mit kniffligen Aufträge herumschlägt, schießen sich

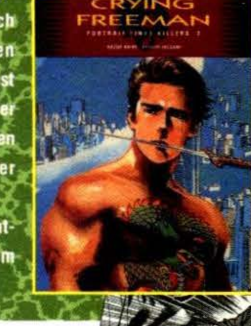


Mörder-Tränen auf Papier

Crying Freeman 1 bis 4

Populäre japanische Kultur kommt mittlerweile auch über konventionelle Wege nach Deutschland. Der Münchner Comic-Verlag „Schreiber & Leser" ist nicht etwa eine Adresse für fernöstliche Comic-Spezialitäten, sondern ein etablierter Herausgeber mit Tendenz zu erotischen Bildergeschichten. Der vierbändige Crying Freeman paßt mit seiner Mischung aus Action und Gewalt, dezentem Sex und grafischem Anspruch gut ins Sortiment – die Geschichte um den weinenden Profikiller Freeman wendet sich ebenso wie Milo Manaras schwarze Reihe (auch bei Schreiber & Leser) an ein anspruchsvolles erwachsenes Publikum. Wer „Portrait of a Killer", den Auftakt zur Crying Freeman-Anime-Serie gesehen hat, kennt auch den Inhalt der vier erhältlichen Bände. Der 240seitige Comic läßt sich Zeit für ruhige Einstellungen, lange Zooms und „Kamerafahrten". Comic-Vierteiler und Anime entsprechen sich bis ins kleinste Detail, mit der Ausnahme, daß aus der Vorlage in klassischem Schwarz-Weiß bunte Bildschirmaction wurde. Ich persönlich halte den Zeichentrickfilm für ein geeigneteres Medium, um die actionbetonte Handlung 'rüberzubringen. Wer lieber blättert als glotzt, fährt mit dem Comic im schnellen Strich japanischer Zeitungs-Manga jedoch besser. Leider ist Crying Freeman keine direkte Übersetzung des japanischen Originals, sondern basiert auf der englischen Fassung von Viz Comics. Daß sich der Text stellenweise recht unbeholfen liest, ist keine Katastrophe – schließlich ist Freeman eher ein Mann der Taten, denn der großen Worte. Auch die Gegenspieler sagen nicht viel – mit Freemans Messer in der Kehle spricht sich's nun mal schlecht.

Beziehen könnt Ihr die vier Bände im gutsortierten Comic-Fachhandel oder beim Anime-Spezialisten Game Syndicate.











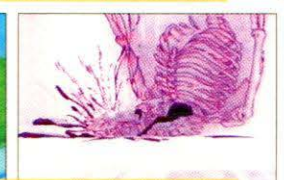
Drei Augen sehen mehr als zwei: Als Angehörige der Rasse „Triklops" hat Pai ein zusätzliches Sinnenorgan auf der Stirn (links). Ganz rechts ihr Gefährte Yakumo in typischer Situation: Da er unsterblich ist, dient sein Körper bei jeder Gelegenheit als Puffer.



Prachtvolle Effekte: In „The Professional" sorgen Standbilder für eine Konzentration der rasanten Action. Dieser Flitzer verharrt für einen Sekundenbruchteil in der Luft.







Beeindruckende Optiken: Split-Screen (links), Computeranimation (Mitte) und Röntgenaufnahmen (rechts) fügen sich zu einem äußerst intensiven Seherlebnis.







Griff ins Klo: Die Kugeln verschonen Golgo 13 und treffen dafür seinen Gegner (links). Überzogene Perspektiven unterstreichen die kalte Unnahbarkeit des Helden.

Die aktuellen Modetrends vom japanischen Laufsteg: Manga-T-Shirts stehen nicht nur Eurer Freundin.

FBI, CIA und die Schergen des Vaters auf ihn ein. Doch Golgo ist eine Superheld der widerstandsfähigen und einfallsreichen Sorte: Er überlebt das Flammenmeer einer Autoexplosion und durchschießt schon mal einen Wolkenkratzer, um im dahinterliegenden Gebäude einen Gegner zu beseitigen. Da die Schurken nicht locker lassen, bleibt Golgo 13 nichts anderes übrig, als sie alle aus dem Weg zu räumen. Er beseitigt nach und nach alle Killer des rachsüchtigen Millionärs, um diesem schließlich im obersten Stockwerk des Firmengebäudes gegenüberzustehen. Erst jetzt kommt heraus, daß der Sohn selbst den Auftrag für seine Erschießung gab - der junge Mann hatte einfach nicht genügend Mumm für einen klassisch-japanischen Harakiri. Bevor Golgo 13 den Abzug drücken kann, stürzt sich der gepeinigte Vater selbst in den Tod. „The Professional" besitzt eine spannende Story voller Überraschungen: Daß Golgo 13 jeder Falle entkommt, ist klar, wie er das bewerkstelligt aber immer eine Augenweide.

Am beeindruckendsten ist jedoch die technische Seite: Mitten im Film werdet Ihr durch eine Computeranimation überrascht, in der mehrere Kampfhubschrauber durch die Straßenschluchten einer Großstadt flitzen. Ihre Angriffsschleifen auf das Firmengebäude, in dem sich Golgo 13 befindet, wurden ebenfalls vom Computer animiert. Auch sonst wimmelt es von neuartigen Zeichentrickeffekten: Ihr verfolgt Geschehnisse aus mehreren Perspektiven gleichzeitig, seht ein Attentat aus der Sicht des Geschosses und dürft das Einschlagen eines Projektils mit einer imaginären Röntgenkamera beobachten. „The Professional" ist ein knallhartes Kopfschußspektakel: Eine gelungene Mischung aus Splatterszenen, technischen Finessen und intelligenter Story.



Doppelangriff: Die Zwillingssöldner machen Golgo 13 ganz schön zu schaffen.

THE PROFESSIONAL

LAUFZEIT	93 MIN
VERSION	ENGLISCH

Volltreffer: Technische Highlights und spannende Story machen „The Professional" zu einem schonungslosen Anime-Thriller.

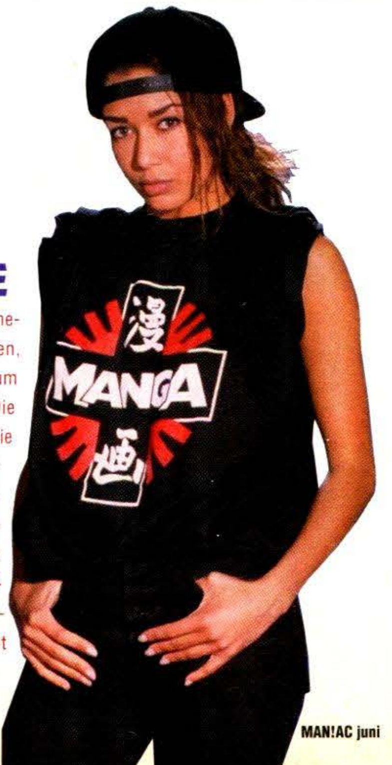
Die Shirts zum Anime erhaltet Ihr bei Game Syndicate, bei gutsortierten Videospiel-Fachhändlern und als MAN!AC-Neuabonnent - solange der Vorrat reicht.



Neuer Auftrag, neue Waffen: Der kaltblütige Killer inspiziert sein Handwerkszeug.

Anime-Shirts - Man geht nicht ohne

In Japan gibt's zu den erfolgreichsten Manga- und Anime-Serien alles, was der Fan begehrt. Neben Telefonkarten, Audio-CDs und Videospielen gehört die geeignete Kluft zum gefragtesten Utensil für den Zeichentrick-Liebhaber. Die deutsche Manga-Vertretung **Game Syndicate** hat sich die passenden T-Shirts und Baseballkappen in begrenzter Stückzahl gesichert. Auf dieser Seite seht Ihr eine Auswahl an Motiven – da sich die Shirts in Größe und Verarbeitung (und damit auch im Preis) unterscheiden und auch Kleidung zu anderen Anime-Serien vorrätig ist, solltet Ihr Euch direkt an den genannten Händler wenden – oder MAN!AC abonnieren, denn dann erhaltet vielleicht auch Ihr ein T-Shirt als kostenloses Einstiegsgeschenk.



Belgien bfr 123,- Dänemark dkr 23,- Frankreich FF 20,- Griechenland Dr 820,- Luxemburg Lfr 123,- Niederlande hfl 6,70 Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90- Spanien ptas 460,- Italien Lit 5,500

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

PC • AMIGA • MEGA DRIVE • SNES • 3DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR UND MEHR!

MIT RIESEN-STARKEN 32 SEITEN zum Sammeln! TIPS & TRICKS

4 398333 705904 06

J11426E

EVT 4. 5. 1994

6/94

COMPUTEC VERLAG

LESEPROBE

Die neue Referenz!

Pacific Strike - Geschichte live?

Im Fußball-Fieber!

Welches Spiel gewinnt die WM ´94?

Thunderhawks Erben!

Soulstar und Battlecorps - 360° - Action am Mega CD II

SPRING 94

Die Kunst der Realität

NAMCO-ART OF GAMES

MESSE LONDON - SPIELE - TRENDS - MEINUNGEN

CORE DESIGN

BESSER ALS THUNDERHAWK!

Die Verkaufzahlen des Mega CD II entsprechen zwar nicht ganz den Erwartungen, doch die Softwareflut für das Mega Drive-CD-ROM gerät immer mehr ins Rollen. Thunderhawk-Schöpfer Core Design hat nun gleich drei Spiele in Vorbereitung, die so manches PC-CD-ROM-Spiel alt aussehen lassen. Von Hans Ippisch

SOULSTAR

Als erstes steht ein spektakuläres Weltraumgemetzel an, das sich teilweise frappant an der Star Wars-Saga orientiert. Die Rolle der bösen Buben übernehmen hier die Myrkoids, die seit langer, langer Zeit als die grauenvollsten Gesellen im Sternensystem Soulstar gelten, das aus sechs friedvollen Planeten besteht. Vor Ressourcen- und Energieknappheit sind allerdings auch die Myrkoids nicht gefeit, und deswegen wollen sie Soulstar ganz nach Dritter-Welt-Manier ausbeuten. Wie zu erwarten war, wird nun der Spieler als Mitglied des Cryo-Commando-Teams diesem fürchterlichen Treiben ein Ende setzen.





Das atemberaubende Intro kann dank seines Bombast-Sounds und der tollen Grafik den Spieler schon von Anfang an fesseln. Erstmalig gleichen sich Intro- und Ingame-Grafik wie ein Ei dem anderen, und zwar deswegen, weil die 3D-Grafik in prächtigen 64 Farben erstrahlt, während beispielsweise die 3D-Bitmap-Grafik von Thunderhawk noch mit vergleichsweise kümmerlichen 16 Farben auskommen mußte. Ähnlicher Aufwand wurde glücklicherweise auch in das Gamedesign gesteckt: Der Spieler bekommt es mit einer Vielzahl spielerisch unterschiedli-



Abwechslung garantiert!



Nach Thunderhawk-Manier darf man hier durch ein Riesenraumschiff fliegen - in alle Richtungen!



Es geht immer stur geradeaus, und Dutzende von Gegnern düsen wie in Star Wars heran.



Space Harrier-Veteranen werden sich hier wohlfühlen! Den Türmen ausweichen und Gegner verfolgen.



Der Level für die Fans der Fernseh-Serie Sea Quest! Unter Wasser wird es sehr interessant.



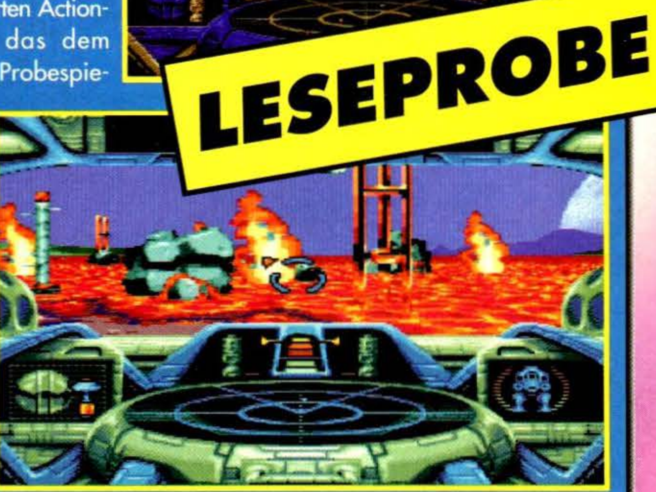
cher Levels zu tun. Zu Beginn saust man mit seinem Strike-Craft-Raumschiff durch den Weltraum, um schließlich auf einem Planeten zu landen, der bis auf Bildschirmgröße herangezoomt wird. Hier darf man nun nach Space Harrier-Manier über die Oberfläche brettern und diverse Gegner zu Sternenstaub zerbröseln. Im Riesenraumschiff kann man wie in Thunderhawk herumfliegen, während man in späteren Levels als Unterwasserpilot tätig werden darf.

Soulstar spricht ganz eindeutig die Freunde von reinrassigen Action-Spielen an, denn hier geht es nur darum, alles niederzumachen, was sich einem in den Weg stellt. Die technisch grandiose Inszenierung und die tollen Effekte muß man allerdings einmal gesehen haben.



BATTLECORPS

Obwohl die Screenshots von Battlecorps denen von Soulstar unglaublich ähnlich sehen, hat man es hier mit einem ganz anderen Spiel zu tun. Wer sich noch an den LucasArts-Klassiker Koronis Rift auf dem C64 erinnern kann, weiß einigermaßen, wie sich Battlecorps spielerisch gestaltet. Hier darf man mit einem High-Tech-Panzer durch diverse Szenarien rollen. Der Grund hierfür liegt in den Ereignissen des Jahres 2096. Auf dem Planeten Mandelbrot´s World wird das seltene Metall Meridium abgebaut. Der Biocomputer der Kolonie wird jedoch Opfer einer Sabotage-Aktion der bösen Bio-Mech-Konkurrenz, was das Ableben aller IMC-Angehörigen zur Folge hat. Als einer von drei verschiedenen Helden muß man nun den Planeten zurückerobern. Die zwanzig taktisch unterschiedlich gestalteten Missionen fordern von dem Spieler nicht nur einen flinken Feuerfinger, sondern auch bedächtiges Vorgehen. Vorsichtig rollt man mit seinem Panzer an schützenden Mauern vorbei und verfolgt auf der pausenlos hin- und herzoomenden Karte die Aktivitäten der Gegner. Vier verschiedene Extrawaffen und ein ausgesprochen gelungener Zwei-Spieler-Modus machen Battlecorps zu einem empfehlenswerten Actionspiel, das dem ersten Probespielen nach mehr Spaß macht als Soulstar. Sieben verschiedene Szenarien, wie Lava, Aquatic, Steel oder Cyberspace, sorgen auch für Augenschmaus.



CHUCK RALLY

Mit Virtua Racing liegt zwar ein Meilenstein in Sachen Rennspiel vor, jedoch gibt es bislang weit und breit keine Fun-Rennspiele wie Super Mario-Kart für ein Sega-System. Für Abhilfe soll hier nun Chuck Rally sorgen, das den erprobten Helden aus zwei Jump & Run-Spielen in urzeitlichen Gefährten über holprige Pisten brettern läßt. Das Grafiksystem aus Battlecorps, ein Zwei-Spieler-Modus und der Charme von Chuck Rock dürften für eine hohe Qualität garantieren. Sobald wir ein spielbare Version haben, werden wir Euch mit mehr Informationen versorgen.







ANZEIGE

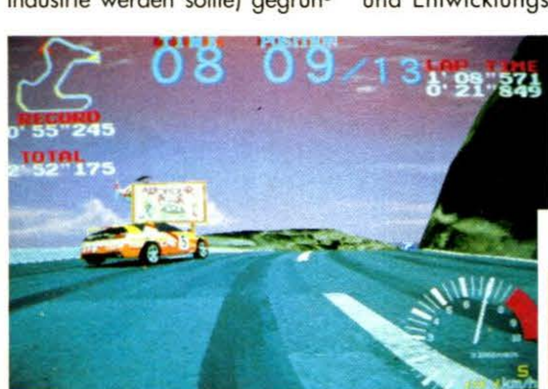
Seit Pac-Man ganz vorne

Namco gehören zu den wahren Pionieren im Coin-op-Geschäft. Play Time informierte sich über die treibende Kraft hinter Ridge Racer.

Koichi Tashiro (links), Noby Kasahara (Mitte) und Youichi Haraguchi sprachen über Namcos Ridge Racer, Sony PS-X und vieles mehr.

Seit die ersten Galaxian- und Pac-Man-Automaten vor fast 14 Jahren in den Arcaden für Furore sorgten, haben sich Namco einen Ruf als ständige Neuerer auf dem Coin-op-Markt erworben. 1955 als Nakamura Manufacturing Company (benannt nach ihrem Chef, Masaya Nakamura, einem Mann, der eine der einflußreichsten Figuren in der japanischen Videospiele-Industrie werden sollte) gegründet, hat sich die Firma aus kleinen Anfängen mit Kinder-Reitautomaten zu einem der Marktführer im internationalen Arcade-Geschäft entwickelt.

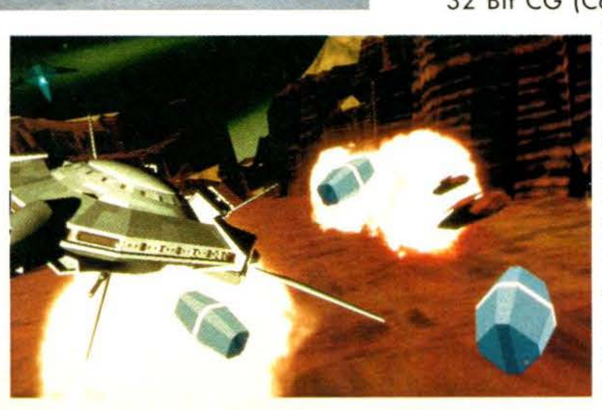
Es war schon ein besonderes Privileg, von diesen Videospiel-Legenden in Japan empfangen zu werden. Namco haben fünf Haupthäuser in Tokio und Umkreis sowie eine Kette von 22 Filialen im ganzen Land. Wir waren Gast in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung für Heim- und Automatenspiele, die bei Eda in der Mirai Kenkyusho, einer Vorstadt von Tokio, ihren Sitz hat. Mehr als 200 Leute arbeiten dort an Coin-op-Projekten und Konsolensoftware.



Natürlich war bei Namco eines der Hauptgesprächsthemen der phantastische Ridge Racer. Für jeden, der das Spiel noch nicht gesehen hat: Ridge Racer ist der Höhepunkt des 3D-Rennspiel-Genres, mit den besten Polygongrafiken, die es in diesem Geschäft gibt. Laut Koichi Tashiro, dem General Manager der Computergrafik-Entwicklungsabteilung, brauchten 40 Programmierer, Designer und Musiker ein Jahr, um das Spiel zu entwickeln. „Natürlich hat das bei der Hardware - System 22 - sehr viel länger gedauert", erklärt Tashiro, „aber wir mußten dabei nicht bei Null anfangen - wir stützten uns auf die Techniken, die wir bei der Entwicklung unseres früheren Polygonizers, System 21 [wie er u.a. in Winning Run und Starblade Verwendung fand], gebrauchten und wendeten ferner Techniken für die Entwicklung von Hardware an, die das Licht der Welt noch nicht erblickt hat."

Ridge Racer basiert auf einem 32 Bit CG (Computergrafik)-Board, das Namcos zusätzlichen TR3 Polygon-Generator enthält - ein Realtime Texture-mapping- und Visual Rendering-System. Ähnlich dem neuen Sega Model 2 CG-

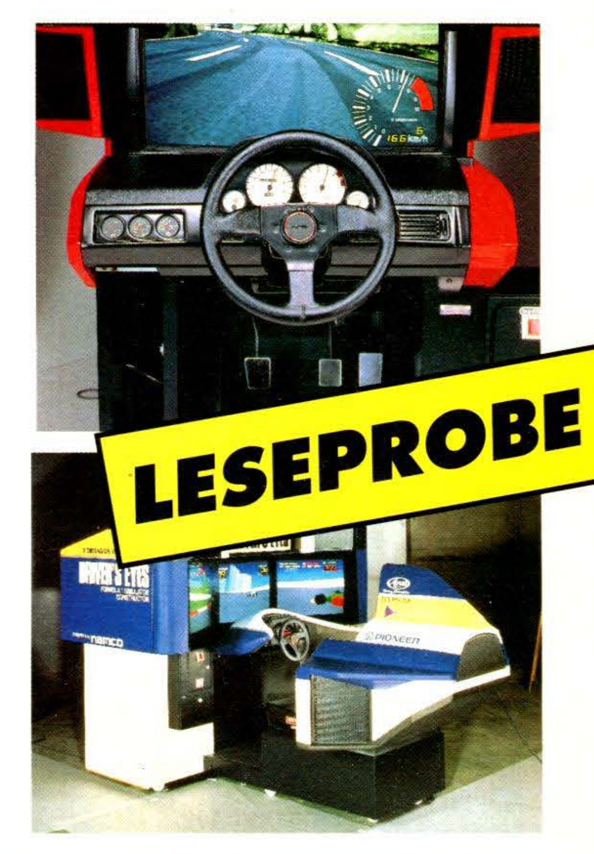




Der Gipfel von Namcos Coin-op-Technologie: Ridge Racer (ganz oben) und Galaxian³ (rechts). Die Entwickler (oben) und ihr Hauptquartier.

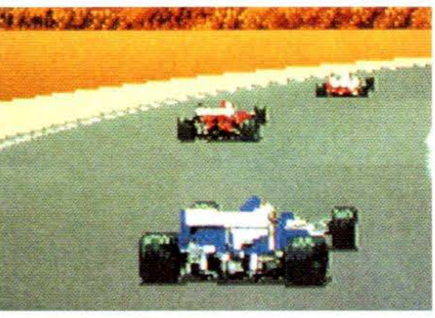
Namcos neues Baby Rdge Racer (unten). Dessen Polygontechnologie war zum ersten Mal in Winning Run und Driver´s Eyes zu sehen (rechts oben und mitte).



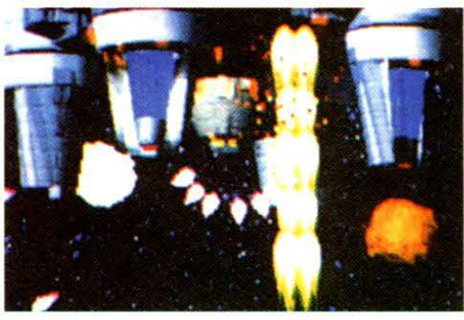




Eines der einflußreichsten Rennspiele unserer Zeit: Pole Position. 1982 war dies auf dem Gebiet der Coin-op-Grafik ein bedeutender Schritt nach vorne.



Fünf Jahre später kam das äußerst erfolgreiche Final Lap heraus, dem drei weitere Versionen folgten. Link-up ist das Geheimnis hinter allen hervorragenden Rennspielen.



1990 zeigte Winning Run diesseits von Virtua Racing die schnellsten, weichsten Polygone. Die hydraulische Kabine war ebenfalls etwas Besonderes.

Board, verfügt das System 22 über superschnelle Berechnungs- und Zeichenfunktionen, unterstützt aber auch Texture-mapping, Gouraud-shading und Tiefen-Cueing für jedes dargestellte Polygon. Das Ganze ist äußerst eindrucksvoll und stellt laut Tashiro einen bedeutenden technologischen Fortschritt gegenüber anderer Coin-op-Hardware dar: „1989 entwickelten wir den System 21-Polygonizer für Spiele wie Winning Run und Solvalou. Obwohl wir in aktuelleren Games wie Air Combat und Cyber Sled immer noch Versionen dieser Hardware verwenden, ist sie nicht nur immer noch auf eine 16 Bit-CPU angewiesen, sondern verfügt auch nicht über das Texture-mapping und die Hochgeschwindigkeitsgeometrie des System 22. Es ist in der Lage, in jeder 1/60-Sekunde 1.000 Polygone zu verarbeiten, wohingegen das System 22 in jeder 1/60-Sekunde 4.000 Polygone bewältigen kann. Im Grunde haben wir die Engine-Geometrie im System 22 um den Faktor 10 verbessert, indem wir es möglich machten, in einer Sekunde 240.000 Polygone zu generieren, verglichen mit den 60.000 auf dem System 21." Aber von welchem System sprechen wir hier eigentlich genau? Parallel Processing? Digitale Signalverarbeitung? Unglücklicherweise sind Namco nicht besonders wild darauf, über spezielle Details ihrer Hardware zu reden, aber sie sagen zumindest so viel, daß „die Architektur sehr der einer Grafik-Workstation ähnelt, jedoch mit der Betonung auf Realtime-Response, so daß der Spieler ein direktes Feedback erhält." (Eine Eigenschaft, über die zufälligerweise auch Sonys PS-X verfügt.)

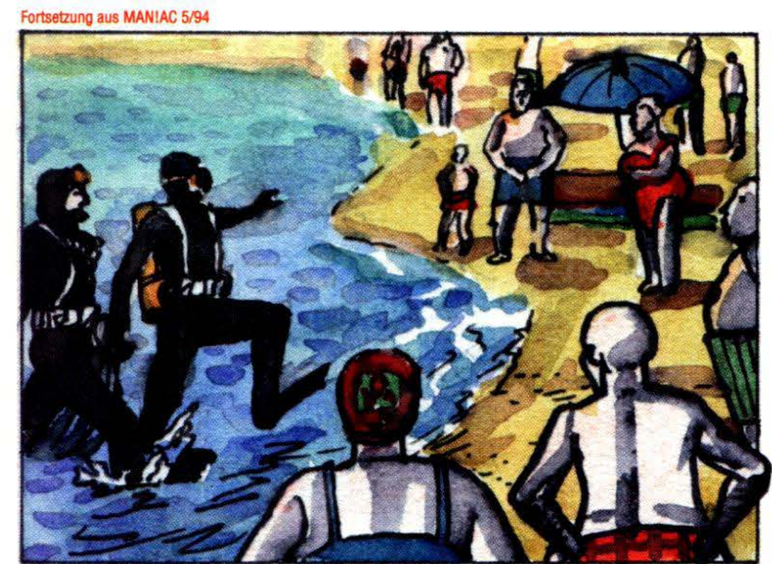


Den gesamten Artikel könnt ihr in der Play Time 6/94 nachlesen!





Fortsetzung aus MAN!AC 5/94





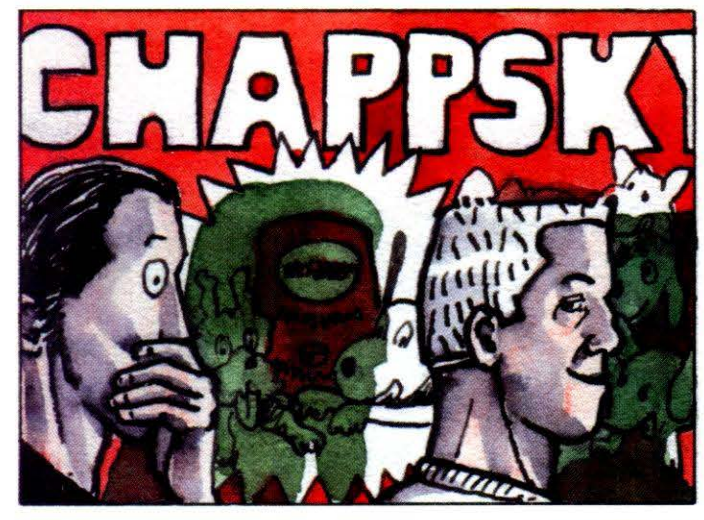


























Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

HERO

Die konsequente Weiterentwicklung von Williams Shoot´em-Up-Klassiker "Defender" wurde 1985 von Konami inszeniert: Der Horizontal-Scroller "Gradius" ist ein Meilenstein der Ballerspielgeschichte und inspirierte Tausende von Programmierern auf der ganzen Welt. Dabei standen nicht nur perfekt gestaltete Levels und faszinierende Alien-Formationen im Brennpunkt, ein innovatives Extrawaffensystem sollte das Genre revolutionieren. Dem Spieler wurde nicht Waffe X an Stelle Y zur Verfügung gestellt, er sammelte stattdessen Powerpunkte, die er taktisch einsetzen konnte. Dazu waren alle verfügbaren Extras am unteren Bildschirmrand aufgelistet. Je nachdem, wieviel Powerpunkte der Spieler eingesackt hatte, durfte er die jeweils verfügbare Waffe aktivieren. Die optimale Reihenfolge wurde von Profis heiß diskutiert und ist bis heute umstritten: Was ist wichtiger, zunächst mit genügend Speed-Ups für bestmögliche Navigation sorgen oder schnurstracks mit Laser und Missiles das Offensiv-Potential ausbauen? Kommentare bitte an die MAN!AC-Redaktion.

Dieses Extrawaffenkonzept traf ins Schwarze und wird von Konami (und vielen anderen Ballerspiel-Entwicklern) heute noch in Ehren gehalten. Die einzige Ausnahme bildete ausgerechnet die Fortsetzung von "Gradius" bzw. "Nemesis", wie der Horizontal-Scroller in einigen Heim-Versionen genannt wurde. In "Salamander" mußte sich der Spieler nicht nur in vertikal scrollenden Levels zurechtfinden, sondern rüstete sein Raumschiff gänzlich unstrategisch mit herumliegenden Extrawaffen auf. Interessanterweise wurde der umbenannten NES-Konvertierung ("Life Force") das ursprüngliche Powerpunkte-Konzept verpaßt. Beim dritten Teil der "Gradius"-Saga, in Japan als "Gradius 2" und in Europa als "Vulcan Venture" veröffentlicht, besann sich Konami auch beim Arcade-Original wieder auf das bewährte Auswahlsystem. Grafisch und spielerisch stellte diese Episode die Vorgänger locker in den Schatten: Gilt "Salamander" gemein als schwächstes Glied der "Gradius"-Saga, thront "Gradius 2" unangefochten auf dem Spielspaß-Thron "ernsthafter" Konami-Shoot´em-Ups. Das Spielfeld scrollte nicht nur konstant von rechts nach links, dem Spieler wurde Bewegungsspielraum nach oben und unten zugestanden.

"Gradius 3" wiederum enttäuschte. Übertrafen sich konkurrierende Spielautomaten zur gleichen Zeit mit 3-D-Effekten, Sprite-Inflation und Farben-Explosion, dümpelte Konamis Neuheit mit angestaubter Platinen-Hardware und wenig begeisterndem Level-Design dahin. Kein schlechtes Ballerspiel, aber nicht mehr ganz up to date.

Mit "Parodius" programmierte sich Konami jedoch aus den Negativschlagzeilen und schuf das witzigste, durchgeknallteste und spielerisch brillanteste Shoot´em-Up aller Zeiten: Tanzende Kußmünder und Striptease-Ladys als Mittelgegner trifft man im destruktiven Pixel-Universum recht selten.

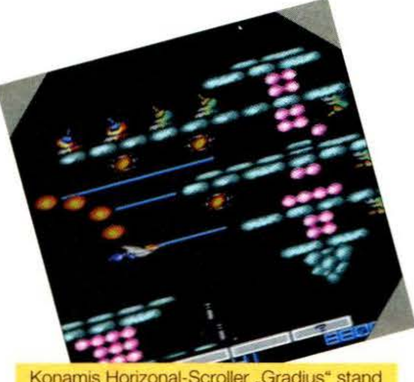
Sieht man von den Arcade-Versionen ab, ballerte sich Raumjäger Vic Viper auf den meisten Konsolen in die Herzen der Actionfans – lediglich Sega-Jünger schauen beleidigt in die Röhre. Auf dem NES fällt die technisch minderwertige "Parodius"-Umsetzung aus der Reihe: "Gradius", "Life Force" und insbesondere das in Deutschland nie erschienene "Gradius 2" (das beste 8-Bit-Ballerspiel in diesem Teil der Galaxis) versetzten die NES-Besitzer in Entzücken. Game-Boy-Jünger erlebten drei faszinierende Handheld-Shoot´em-Ups mit "Parodius" auf Platz 1 der Spielspaß-Skala. Nintendos 16-Bit-Konsole mußte zunächst mit einer ziemlich ruckligen "Gradius 3"-Adaption Vorlieb nehmen, wurde aber mit dem absolut genialen "Parodius"-Modul mehr als entschädigt.

Besitzer der Japan-Konsole PC-Engine können sich ebenso wenig beklagen: Mit "Gradius", "Salamander", "Gradius 2" und "Parodius" liegen vier brillante Adaptionen vor, die den Spielautomaten in Nichts nachstehen.

P.S.: Die außergewöhnlichsten Umsetzungen lieferte Konami den MSX-Besitzern. Die entsprechenden Module waren nicht nur mit zusätzlichen Levels und Features aufgepeppt, sondern mit einem Add-on-Soundchip versehen.

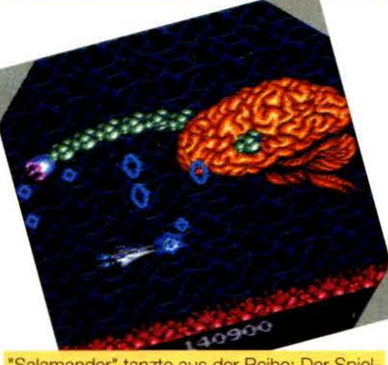
SPIELOGRAFIE

1985	Gradius (Arcade)
1986	Gradius (NES)
1986	Salamander (Arcade)
1988	Gradius 2 (Arcade)
1988	Life Force (NES)
1988	Gradius 2 (NES)
1989	Gradius 3 (Arcade)
1990	Parodius (Arcade)
1990	Gradius 3 (Super NES)
1991	Gradius (PC-Engine)
1991	Salamander (PC-Engine)
1991	Nemesis (Game Boy)
1992	Gradius 2 (PC-Engine)
1992	Parodius (PC-Engine)
1992	Parodius (Super NES)
1992	Parodius (Game Boy)
1992	Nemesis 2 (Game Boy)
1992	Parodius (NES)
1994	Parodius 95 (Arcade)
1994	Gradius 4 (Arcade)

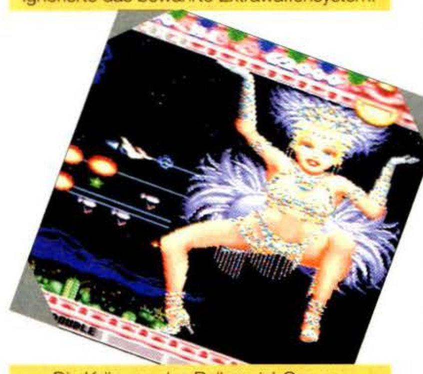


Konamis Horizonal-Scroller „Gradius" stand Pate für mehrere Generationen von Weltraum-Shoot´em-Ups.

Die PC-Engine-Adaption von „Gradius 2" ist die einzige „Gradius"-Videospielumsetzung, die auf CD-ROM erschienen ist.



"Salamander" tanzte aus der Reihe: Der Spielautomat wies vertikal scrollende Levels auf und ignorierte das bewährte Extrawaffensystem.



Die Krönung des Ballerspiel-Genres: Das Gag-Feuerwerk „Parodius" wird erfreulicherweise dieses Jahr fortgesetzt.


VIC VIPER
GRADIUS
MAN!AC



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Deutscher Jaguar

In letzter Zeit habt Ihr uns oft gefragt, ob der deutsche Jaguar mit der US-Version kompatibel ist. Die Klärung dieser Frage verbinden wir gleich mit einem umfangreichen Grundlagenartikel.

Die Ergebnisse in Kürze:

1. Der deutsche Jaguar ist um zirka 15% langsamer als sein US-Kollege.
2. Amerikanische Module laufen auch auf dem deutschen Gerät. Jedoch ist teilweise ein schwarzer Balken am unteren Bildrand zu sehen. Der Ton wird von einigen Modulen langsamer abgespielt.
3. Verschiedene Module sind an den PAL-Jaguar angepaßt. Diese sind zur Zeit leider nicht als solche gekennzeichnet, sondern nur an der Versionsnummer (eine "-2" steht am Ende) zu erkennen. Sie laufen auch auf den US-Konsolen und erzeugen ein formatfüllendes Bild und korrekten Ton.

Bevor Ihr jetzt fragt, wieso und warum, erklären wir Euch die Unterschiede im Detail (auch gültig für andere Systeme):

1. Lahmender PAL-Jaguar:

Die Grafik auf dem Bildschirm spiegelt den Inhalt des sogenannten V-RAM (Videospeicher) wieder. Bei einer simplen s/w-Grafik erzeugt ein gesetztes Bit (=1) in der ersten Speicherzelle des Videospeichers einen Grafikpunkt in der linken oberen Bildecke. So ist jedem Bildpunkt eine entsprechende Stelle im Speicher zugeordnet. Bei farbiger Grafik wird jeder Pixel von mehreren Bits im Speicher gesteuert, welche den Farbcode beinhalten. Um den Inhalt dieses Speichers auf dem Bildschirm auszugeben, wird der Videospeicher in regelmäßigen Abständen gelesen, und die entsprechenden Werte an den Elektronenstrahl im Bildschirm weitergegeben. Der so in seiner Intensität gesteuerte Strahl "fährt" zeilenweise den Schirm ab und erzeugt das Bild. Bei Farbbildschirmen sind es drei Strahlen, je einer für die Grundfarben Rot, Grün und Blau.

Da sich der Bildschirminhalt ändert, muß der Videospeicher regelmäßig neu beschrieben werden. Dies darf aber nur geschehen, wenn der Speicher nicht gerade ausgelesen wird (Ausgabe auf dem Schirm). Andernfalls würde der erste Teil des Bildes mit der alten, der letzte Teil jedoch mit der aktualisierten Grafik erleuchten.

Um dies zu vermeiden, wird der Videospeicher nur neu beschrieben, wenn sich der Elektronenstrahl auf dem Weg von rechts unten (altes Bild zuende) nach links oben (Anfang des neuen Bildes) befindet. Das geschieht bei PAL-Bildschirmen alle 50stel Sekunde und beim amerikanischen NTSC-System alle 60stel Sekunde.

An diesen Takt der Bildspeicher-Aktualisierung ist das Spielprogramm gebunden. Nur eine bestimmte Anzahl von Programmschritten kann zwischen zwei Bildauffrischungen erfolgen, dann muß die neue Grafik fertig sein und in den Videospeicher geschrieben werden.

Da dieser Takt bei PAL- und NTSC-Bildschirmen unterschiedlich ist, müssen die verschiedenen Versionen des Spielprogramms umprogrammiert werden. Klevere Techniker umgehen das, indem sie die PAL-Konsolen im Abarbeiten des Spielprogramms in gleicher Weise bremsen, wie der Takt der Bildauffrischung langsamer ist. So werden zwischen zwei Bildauffrischungen genausoviele Schritte abgearbeitet wie bei der NTSC-Version.

2. Schwarze Balken:

Die in den USA übliche Fernsehnorm "NTSC" definiert pro Bild weniger Zeilen als "PAL". Folglichen fehlen dem PAL-Jaguar beim Abspielen eines original US-Moduls im Videospeicher die Informationen für die letzten Zeilen.

Schließt Ihr dagegen einen US-Jaguar an ein deutsches Fernsehgerät an, gibt's keine Probleme, soweit der Anschluß über RGB erfolgt. Diese Bildschirme passen das eingehende Bildsignal nämlich an die vorhandene Zeilenzahl an.

3. Internationale Module:

Die an PAL-Konsolen angepaßten Module führen eine Abfrage durch, um die Geräteversion (PAL oder NTSC) zu ermitteln. Das Bild wird jedoch nicht durch eine Hardwarelösung angepaßt, sondern von zwei Versionen der selben Programmroutinen in jedem Modul.

Weitere Infos bei: RENT Hightech, Tel. 0261/84074

Blood Replay

April, April! Nach einem Monat Telefonterror, Drohbriefen und erbosten Händleranrufen ("Was habt Ihr den Leuten da für einen Mist erzählt?"), haben wir unseren Aprilscherz in MAN!AC 4/94 fast schon wieder bereut. Für alle, die noch immer für das "Blood Replay" sparen, enthüllen wir hier, wie die Bilder entstanden sind. Vom „Mortal Kombat"-Rummel geistig umnebelt, kam Ingo auf die Idee eine Spielzene aus „Sonic 3" (siehe unten) zu „verschönern". Das passende Mario-Bildschirmfoto war in unserem digitalen Fotoarchiv schnell gefunden, dann wurde der Nintendo-Held freigestellt und an den selbstgemalten Galgen gehängt. Das „Blut" kommt aus dem Grafikprogramm **"Photoshop"**.


Ein Auschnitt aus einer ganz normalen „Sonic"-Spielszene wird mit dem „Photoshop" auf dem Apple Mac gespiegelt.


Balken und Strick haben wir selbst gezeichnet, Mario aus einem seiner Spiele auskopiert und eingesetzt.


Mit Malwerkzeug und roter Farbe "verzieren" wir das Bild mit Blut und Marios Zunge. Fertig.

Mit dem „Adobe Photoshop" für Apple Macintosh läßt sich noch viel mehr anstellen: So beobachten die Kollegen unseren "Mr. Tips & Tricks" Andreas einmal im Monat, wie er seine unergründlichen Festplatten nach Artworks und Illustrationen durchforstet und sein Gesicht (Dateiname: "Das Grauen") anstelle des Original-Konterfeis einsetzt. Das Ergebnis bewundert Ihr monatlich in "Last Resort".





500 Mark

bekommt Ihr maximal, wenn wir Eure Einsendung zum „Tip des Monats" wählen! Schickt uns Eure Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit Eurer Bankverbindung. Karten zeichnet Ihr bitte auf weißes, unliniertes Papier.

Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

MEGAMAN X

SN

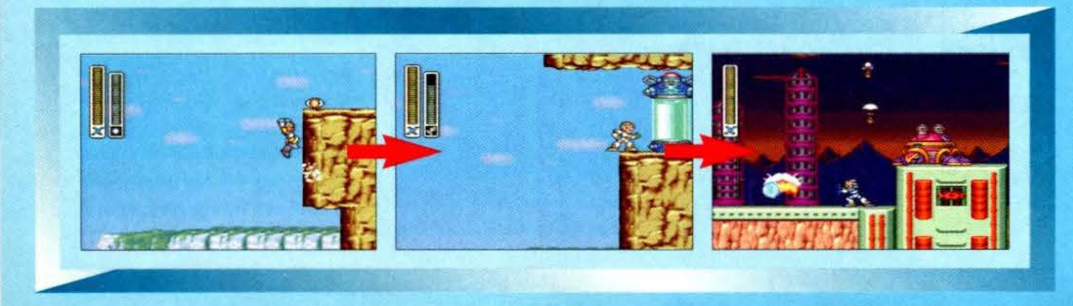
Sobald Ihr alle Levels gelöst habt und sich jede Waffe sowie alle Bonusgegenstände in Eurer Tasche befinden, könnt Ihr eine geheime Extrawaffe finden: Ryu's Feuerball aus „Street Fighter 2"! Dazu wählt Ihr Armored Armadillos Level an und spielt bis zum Ende. Nach der Fahrt mit der dritten Lore springt Ihr auf den Felsvorsprung oben und sammelt das Extra. Über das Waffenmenü beendet Ihr den Level und spielt ihn noch vier mal. Beim nächsten Durchgang taucht eine Energiekammer auf, beim fünften Mal erscheint Dr. Light und Ihr könnt die Kammer betreten. Der Feuerball funktioniert wie bei „Street Fighter 2", jedoch nur mit voller Energie.



Nach Eingabe des Paßworts nebenan habt Ihr alle Level gelöst.



Wählt nun Armored Armadillos Level als Wirkungsstätte an.



Super Empire Strikes Back

Ganze 19 Levels in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen können Nachwuchs-Jedis absolvieren, um Darth Vader zu besiegen.

EASY	
Level 2	CSPTNP
Level 3	NSRSCL
Level 4	WFBJTB
Level 5	BHRDHL
Level 6	HMGPWJ
Level 7	LDGLTJ
Level 8	LLJFBG
Level 9	WLJWDN
Level 10	WBWHRW
Level 11	NCCGSP
Level 12	GLTTDJ
Level 13	GJBHNF
Level 14	MCDGRJ
Level 15	PGPNMG
Level 16	NGMSJB
Level 17	RLMSWJ
Level 18	MBRCGB
Level 19	SWSMSS
BRAVE	
Level 2	SSFJNP
Level 3	NLBJJF
Level 4	JRWNPL
Level 5	DGBDPL
Level 6	RCWJMF
Level 7	JRGRTD
Level 8	MDBNMR
Level 9	HDPPLL
Level 10	GTLCNP
Level 11	WWBGHF
Level 12	PGBNBH
Level 13	TNPSPL
Level 14	DLPMMD
Level 15	SHRBLW
Level 16	LNGPNN
Level 17	FSFMSR
Level 18	FCPDPC
Level 19	HPLSHJ
JEDI	
Level 2	CCTLFR
Level 3	MDWNDF
Level 4	THNTLR
Level 5	LQYSCH
Level 6	GQTVDO
Level 7	PNFDHJ
Level 8	SCWWFZ
Level 9	LFHWWB
Level 10	RBHNFC
Level 11	KCDFZK
Level 12	KCCVGJ
Level 13	RBQRWS
Level 14	QBTTXX
Level 15	ZGLKDV
Level 16	VVDQXC
Level 17	FGTTVV
Level 18	YDHBQT
Level 19	TNHJSK

Super Empire Strikes Back

Neben den Paßwörtern gibt's für „Empire Strikes Back" auch verschiedene Cheats:

Um einen **Sternenzerstörer zu steuern**, drückt Ihr im Titelbild viermal auf Button Y.

Sieben Continues bekommt Ihr, wenn Ihr im Titelbild X, Y, A, B, X, X eingebt.

X Y A B X X

Das **Soundmenü** erscheint, wenn Ihr im Pause-Modus nach unten drückt und die Buttons X, Y, A, B sowie Start drückt.

↓ X Y A B START

Das „Configuration Menü" wählt Ihr, indem Ihr im Titelbild Start drückt und dann die R-Taste. Jetzt schaltet Ihr in den „Systemconfiguration Screen" und drückt auf dem zweiten Pad L und R gleichzeitig. Bis zu **fünf Leben** und **neun Credits** sind möglich.

START R , 2. Pad: L+R

Wenn Ihr jetzt auf dem zweiten Pad A, B, X, Y festhaltet und kurz darauf wieder loslaßt, erscheint „Level Select". Wählt den fünften Level an und drückt auf dem zweiten Pad Select und Start. Nun stehen **99 Continues** und **30 Leben** zur Verfügung.

2. Pad: A + B + X + Y , SELECT START

FIFA Soccer

Wenn Ihr die Top-Mannschaften der Fußball-WM im Endspiel steuern wollt, benutzt Ihr das entsprechende Paßwort unten:

Argentinien	YWBBC7PV
Brasilien	X9YBH9JV
Deutschland	2XGWW9JN
EA Sports	W9+CW66J
England	1MJWT7H2
Frankreich	3XCWV9HS
Holland	3CBWY9J6
Italien	WB5W3821
Kamerun	06GWK819
Marokko	X1DW881Y
Mexiko	XP7W79H0
Nigeria	2NHW*9N+
Spanien	2Q3XM9NB
Ungarn	Z3XW07J3

Super Putty

Jeden Level könnt Ihr mit dem Select-Button überspringen, wenn Ihr während des Spiels Start drückt und dann R, A, L, L und Y betätigt.

R A L L Y

Tournament Fighters

Wenn Euch der Turtles-Ausflug ins „Street Fighter 2"-Metier zu langsam ist und Ihr ein „Turtles Turbo" daraus machen wollt, führt Ihr im Auswahlmenü auf dem zweiten Joypad den bekannten Konami-Cheat aus. Gelingt's Euch ertönt ein Schrei.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Um Shredder zu spielen, drückt Ihr ebenfalls im Auswahlmenü auf dem zweiten Pad die folgenden Buttons:

X ↑ Y ← B ↓ A → X ↑

Fatal Fury 2

Mit einem Cheat könnt Ihr hier alle Spielfiguren anwählen: Sobald die Musik ertönt, drückt Ihr B, A, X, Y, links, unten, oben, L und R ein. Ertönt „OK", hat's funktioniert.

B A X Y ← ↓ ↑ L R

Dune 2: Battle For Arrakis

Virgins Strategie-Knüller „Dune 2" haben wir in der letzten MAN!AC ausführlich getestet, für dieses Heft haben wir alle Paßwörter für die „Blaue Streitmacht" herausgesucht.

Abschnitt 3	Spicedance
Abschnitt 4	Eternalsun
Abschnitt 5	Defthunter
Abschnitt 6	Fairmentat
Abschnitt 7	Ashlikenny
Abschnitt 8	Sonicblast
Abschnitt 9	Dunerunner

Rainbow Bell Adventures

Neben den Paßwörtern noch ein Cheat: Wollt Ihr während des Spiels die Spielfigur wechseln, drückt Ihr im Pause-Modus

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Level	Paßwort
Level 1	BPRtD
Level 2	QjMDP
Level 3	hrONd
Level 4	wBnhP
Level 5	r3bbd
Level 6	nOHRP
Level 7	O5kgD
Level 8	dmgHP
Level 9	WhPBd
Level 10	rOMRN
Level 11	WgJ5D
Level 12	knpJ5D
Level 13	NQmwD
Level 14	pr4NP
Level 15	34pdd
Level 16	GHHmP
Level 17	PPktD
Level 18	dbH3N
Level 19	bW52D
Level 20	bWB2P
Level 21	53mbD
Level 22	bR2ON
Level 23	PKdpd
Level 24	gWG2P
Level 25	H51gD
Level 26	rkqGN
Level 27	phgBD
Level 28	mdR4P
Level 29	BOdRD
Level 30	kTH1N
Level 31	dNqrD
Level 32	J3wbP
Level 33	5rNND

Ren & Stimpy

Zur abgedrehten Umsetzung des erfolgreichen Chaoten-Comics aus Amerika hat Ingo alle Paßwörter erspielt.

Level	Paßwort
Level 2	8B20000 0DJC2WU
Level 3	8900004 GC0H4W6
Level 4	851000B WWJ44WI
Level 5	6C2000H 5KJ54W2

Zombies

„Day of the Tentacle" heißt eines von Lucas Arts' erfolgreichsten Computerspielen. Um bei „Zombies" gegen Tentakel anzutreten, gebt Ihr „BCDF" ein.



Tournament Turtles

Um die beiden Bosse zu spielen, gebt Ihr mit Pad 2 den Hi-Speed-Modus ein (↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A) Danach gebt Ihr ebenfalls mit Pad 2 den folgenden Code ein:

X ↑ Y ← B ↓ A → X ↑

Ranger X

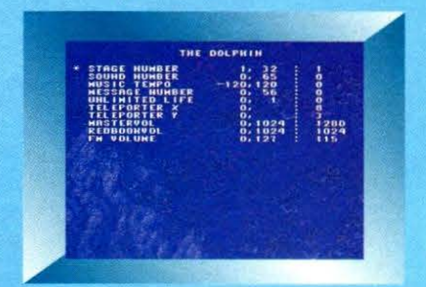
Um den aktuellen Level zu überspringen, drückt Ihr im Pause-Modus nach ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, C, B, A, → und ←. Wenn sich die Musik verändert, drückt Ihr schnell auf Button B.

↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ C B A → ←

Ecco The Dolphin

Um ins Debug-Menü zu kommen, pausiert Ihr das Spiel, wenn Ecco Euch anschaut. Nun drückt Ihr nach rechts, B, C, B, C, nach unten, C und nach oben.

→ B C B C ↓ ↑



The Flintstones

In der letzten MAN!AC haben wir Euch vorab zwei Paßwörter verraten, in der Zwischenzeit haben wir alle Codes ausgetüftelt:



Mystical Ninja

„Mystical Ninja" ist das spielerisch beste Spiel, das Konami seit langem vorgestellt hat. Um Euch den Weg bis in die letzte der neun Zonen zu erleichtern, haben wir alle Paßwörter ausgeknobelt.

Zone	Paßwort
Zone 2	M R # j j j
Zone 3	7 G P v w v
Zone 4	k = y R V R
Zone 5	z d N I ♥ I
Zone 6	♥ m " 5 9 5
Zone 7	z d & 1 = 1
Zone 8	j / 4 ? # ?
Zone 9	j / g ? k ?

NEXT 7/94 TIME

MAN!AC NO. 7 ERSCHEINT AM 8.6.94

KUCK MAL, WER DA SPRICHT!

Ein MAN!AC-Korrespondent berichtet von der weltgrößten Konferenz von Spieleentwicklern. Welche Konsole macht das Rennen, können 100-MBit-Module den Siegeszug der CD aufhalten? Die wichtigsten Programmierer nehmen Stellung.

Super Street Fighter 2



Wir stellen Euch brandaktuell die 32 MBit große Super-Nintendo-Umsetzung des Arcade-Knüllers vor. Außerdem lüften wir das Geheimnis um den neuen Charakter der Turbo-Variante, die seit kurzem in der Spielhalle steht. Kommt der Superboß auch daheim zum Einsatz?



AUS DER SCHATZKISTE

Wir haben den neuesten Leckerbissen der japanischen Entwickler-Stars Treasure gecheckt: Lest, was die Abenteuer von Dynamite Headdy so liebenswert machen, und warum das Mega-Drive-Spiel zu den Hits der kommenden Monate zählen wird...

AMERICAN SPORTS

Live vom Spielfeld: Wir analysieren alle American-Sports-Simulationen auf dem Markt. Welche spielt sich am realistischsten? Wo wird Action groß geschrieben?



BIG MOUTH

Japanische Sonic-Fans haben es besser: In Fernost erwscheint statt der US-Version eine erweiterte 24-MBit-Variante des letzten Sonic-Abenteuers. --- Capcom bringt Ende des Jahres ihren ersten Flipperautomaten in die Spielhalle. Dafür hat der japanische Konzern schon vor einem Jahr die erfahrensten Entwickler des Flipperspezialisten Williams abgeworben. --- Der Europastart des 3DO wurde erneut verschoben. In England wird das Gerät (später als geplant) im Herbst erscheinen, der deutsche Markt soll ebenfalls kurz vor dem Weihnachtsfest bedient werden. Ein Preis steht noch nicht fest.


MEGA MAN X™
Robo-Power,
Cyber-Sound,
Mega-Action!
MEGA MAN X*
*©1993 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.
Nur für
Super Nintendo™
Du bist ein Profi.
Das bin ich auch. Denn ich
bin Mega Man X*, der ultimative Mega Man*.
Auf dem Super Nintendo™ bin ich am besten.
Spiel mich – und Du wirst Teil meiner neuen
Mega-Power. Ich bin die
wahre Herausforderung.
Mit X Buster, meiner neuen
Waffe, kämpfen wir gegen
wahnsinnige Gegner!
Die future-mäßigen
Grafiken und die Spiel-
Action sind einfach
genial. Freak Dich
durch – mit
Robo-Power pur!
Nintendo®

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA™

KARSTADT

Gut einkaufen schöner leben

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

Ein phantastisches Abenteuer im magischen Fernen Osten



Ein Fluch liegt über dem Dorf Horo-Horo: Unheimliche Mächte greifen um sich! Nur die Ninjas Kid Ying und Dr. Yang können das magische Reich retten. In 10 Welten mit vielen Geheimlevels lauern die abgefahrensten Gegner und Fallen. Doch nicht nur die vielen magischen Waffen helfen in dieser mystischen Welt, sondern auch die Tips der Orakel, die Besuche in zahlreichen Läden und Hotels und eine ganze Menge Grips, um die Rätsel des Fernen Ostens zu lösen.

Ein phantastisches Abenteuer mit unglaublicher Grafik, jeder Menge Gags, einem spannenden 2-Spieler-Modus, Levelpassworten und deutschen Bildschirmtexten!

Mit deutschem Bildschirmtext!

DM 139,95

Ausgezeichnet:
„Mystical Ninja ist technisch einwandfrei, höchstgradig motivierend und spielerisch die reinste Wucht"
Play Time 4/94
Auszeichnung: Play Time Star



„... die Aufmachung ist erstklassig. Für die Endgegner haben die Entwickler tief in der Trickkiste gekramt. Ein tolles Modul voller Überraschungen."
VideoGames Sonderheft 01/94



„Herzlichen Glückwunsch an KONAMI: mit einigen der besten Action-Levels im 16-Bit-Universum: Spielerische Feinkost trifft grafische Extraklasse inklusive Mode-7-Tupfer."
Maniac 04/94

TOTAL GENIAL

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

F&P 94/122